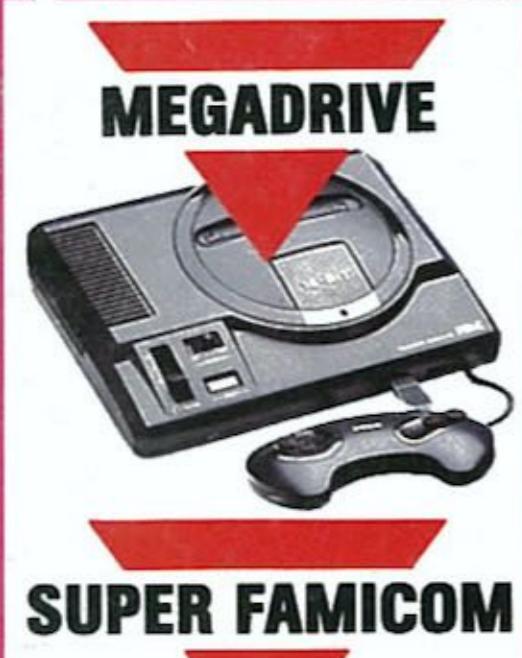


CONSOLES

CONSOLES

MAMA MIA ! QUE BELLISSIMMO MAGAZINETTO !

ZELDA III
SUR SUPER FAMICOM:
LE PLAN !



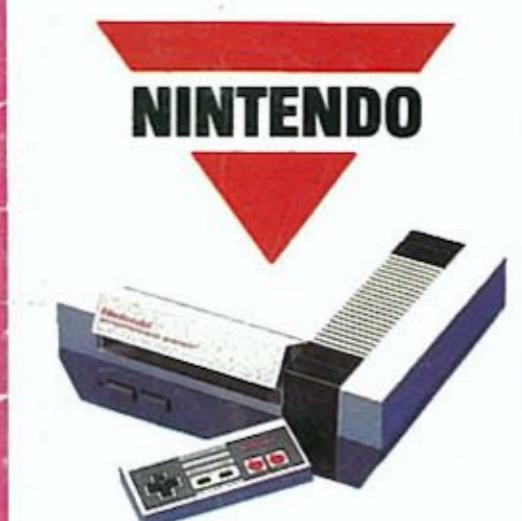
MEGADRIVE



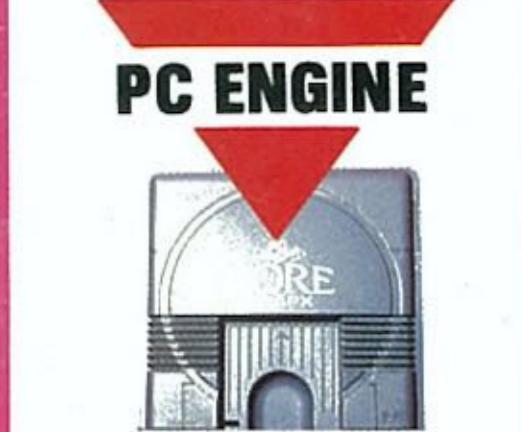
SUPER FAMICOM



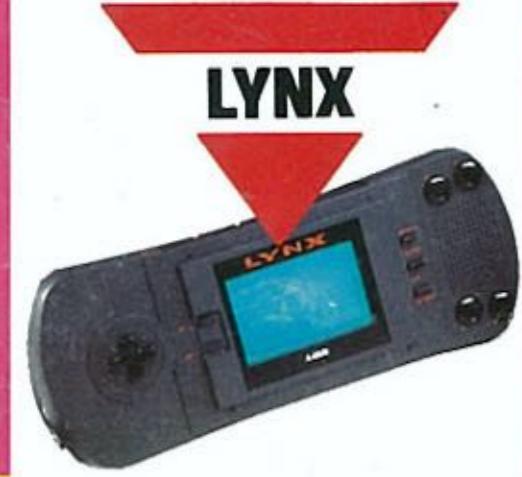
SEGA



NINTENDO



PC ENGINE



LYNX

ET LES AUTRES

MICRO KID'S

TOUTE L'ACTUALITE CONSOLES
EN IMAGES ET EN 20 MINUTES
CHAQUE MERCREDI ET
DIMANCHE SUR FR3 !

GAMEBOY : LES 10 JEUX INDISPENSABLES

CES DE LAS VEGAS :
LES NOUVEAUTES
EN DIRECT DES USA

FABULEUX :
DECOUVREZ LE
36 15 TC PLUS

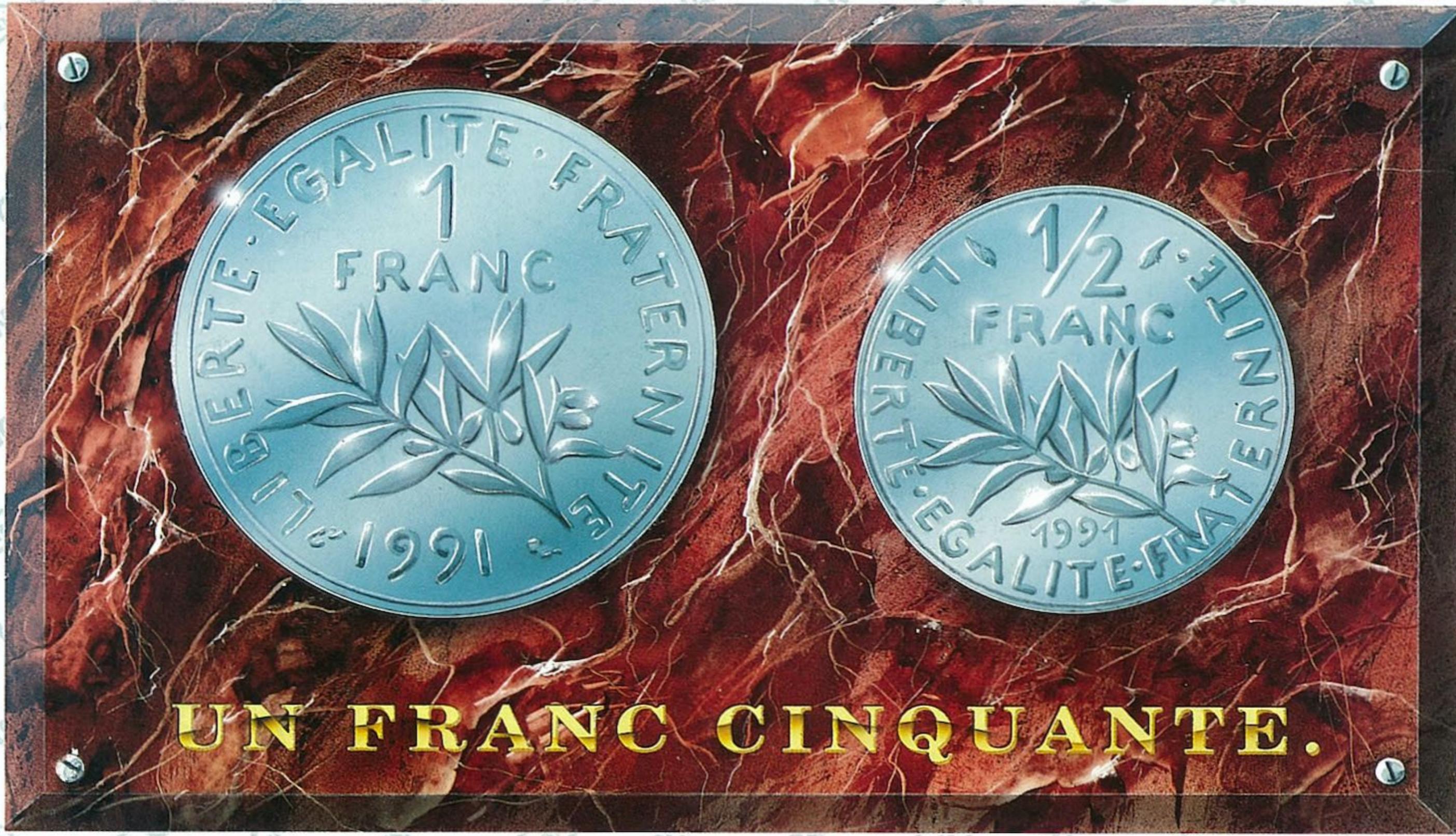


L4129 - 6 - 29,00 F



N° 6 FEVRIER 1992 29 F. BELGIQUE : 195 FB - SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7,5\$ CAN. ISSN 1162-8869

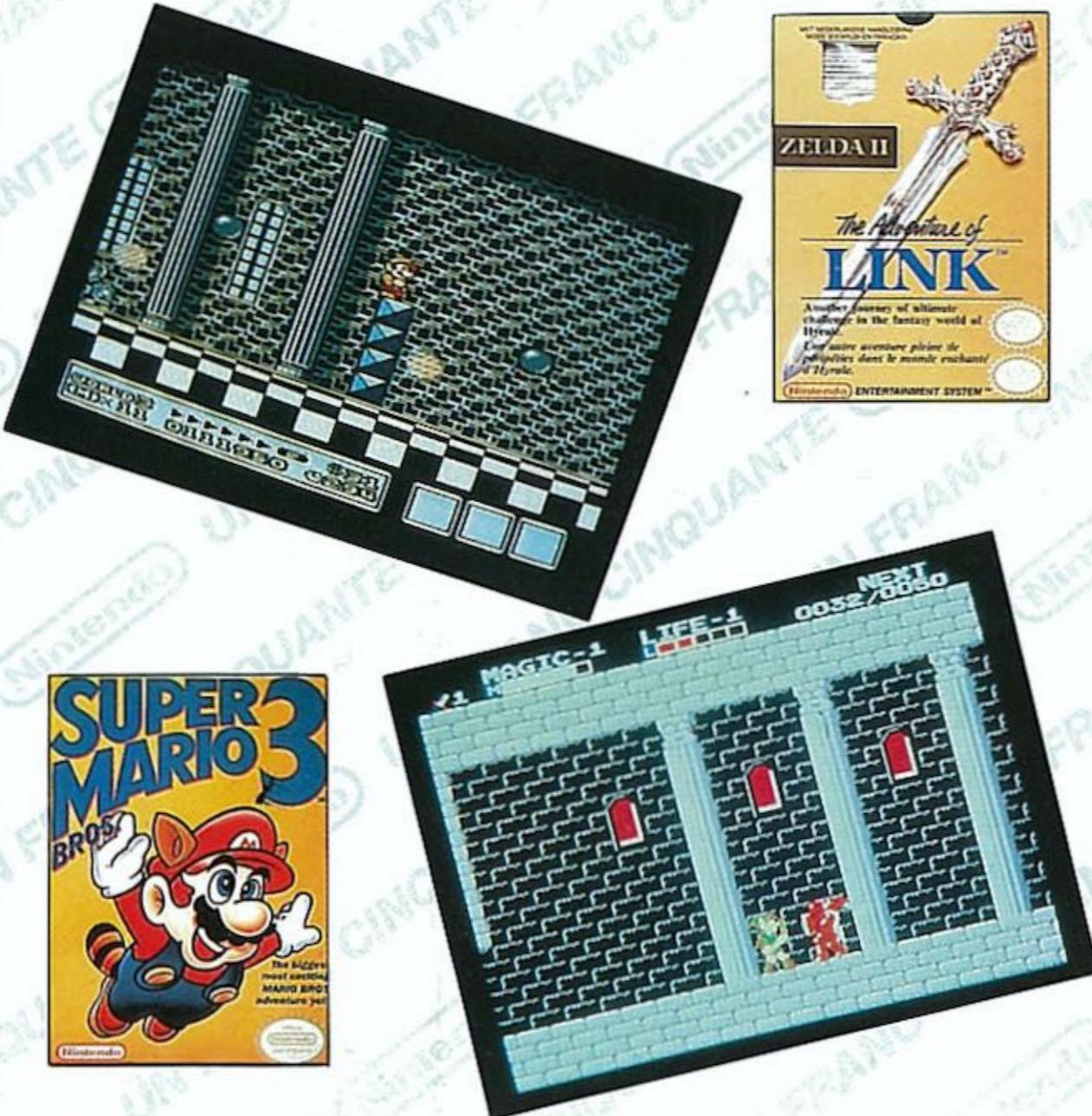
LEMMINGS, EARNEST EVANS, WIMBLEDON, SMASH TV, OTHELLO...



**Un franc cinquante, c'est le prix moyen
d'une heure de suspense, de fous-rires, de folles péripéties
à travers les mondes imaginaires de Nintendo.**

Comparez.

Super Mario 3, jeu d'aventure-action:
pour 430 F*, passez 300 heures d'astuce, de drôlerie et de recherche dans des contrées sorties des rêves d'enfants. Un héros attachant, une épopée sans pareille.



The Adventure of Link,
jeu d'aventure, 390 F*: selon les spécialistes du standard SOS Nintendo, ce jeu vous captivera entre 250 et 300 heures pleines de découvertes permanentes et de rencontres surprenantes.

* Prix pratiqué généralement constaté

**EXCLUSIVEMENT
SUR CONSOLE**

Nintendo®



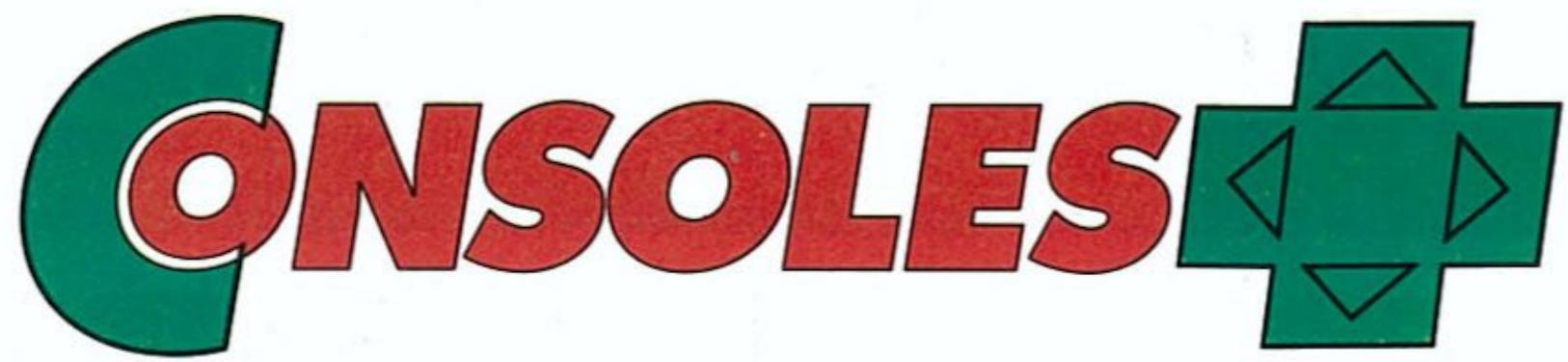
BP14, 95311 Cergy-Pontoise Cedex



(1) 34 64 77 55



minitel



SUR **FR** >>

GAGNEZ 3 MEGADRIVE, 2 GAME BOY, 1 SUPERGRAFX

en participant à Micro Kid's chaque mercredi sur FR3 à 17 h ! Micro Kid's, toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.

Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives. Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Tilt qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.



Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux !

Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec 3 Megadrive, 2 Game Boy, 1 Supergrafx, des jeux, des abonnements à Tilt et Consoles + à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

Des concours !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans Consoles + d'octobre !

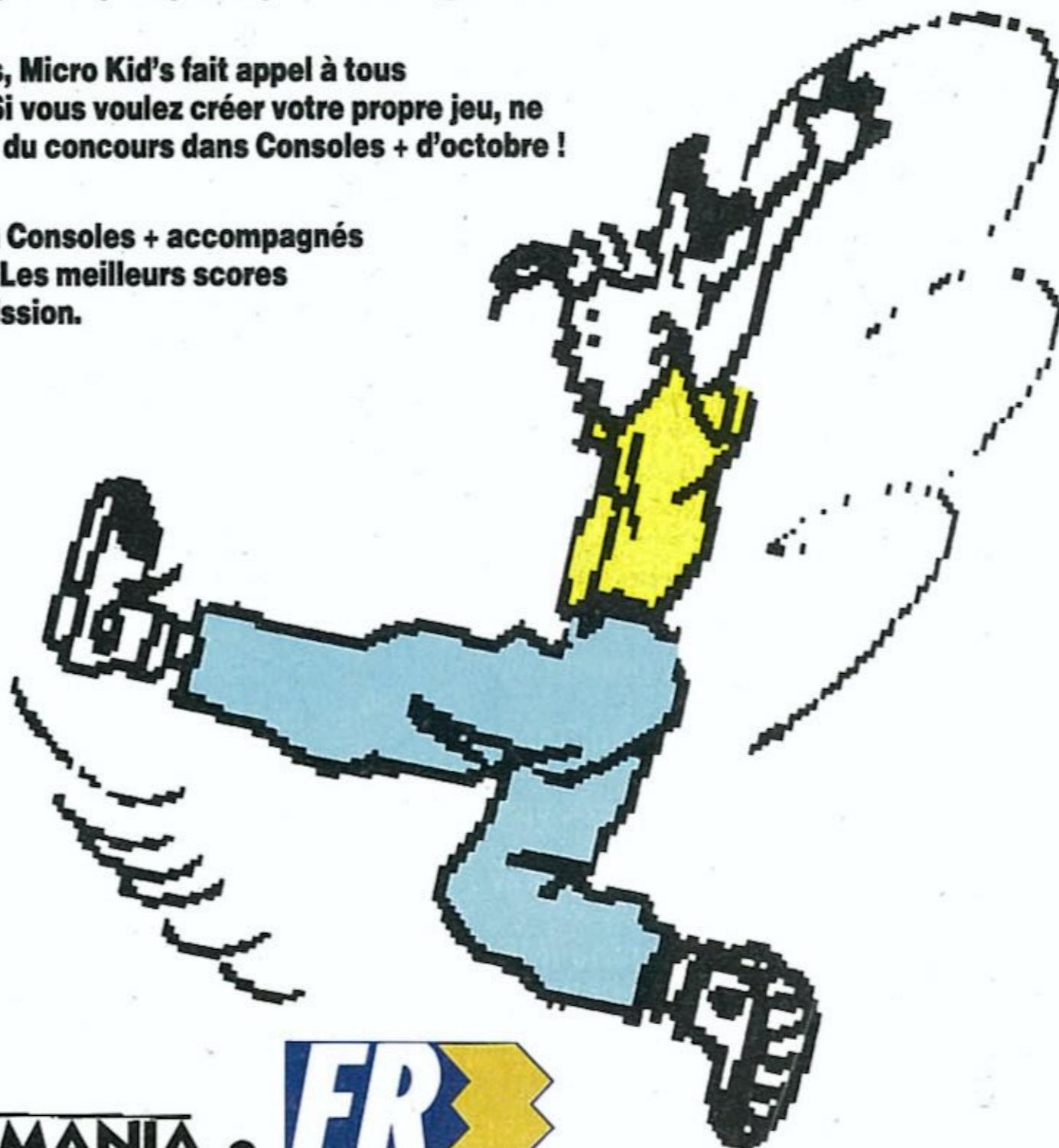
Des records !

Envoyez sans tarder vos records à Consoles + accompagnés d'une photo d'écran justificatrice. Les meilleurs scores seront annoncés au cours de l'émission.

Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :
C + Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

match des champions	Je désire participer au :	records
Nom : _____	Prénom : _____	Age : _____
Adresse : _____		
Code postal : _____		Téléphone : _____
Ma console : _____		

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de C + et avec le soutien de Micromania.



CONSOLES + l'actualité sur toutes les consoles

TOUTES LES CONSOLES

MEGADRIVE	26
PC ENGINE	28
NEO GEO	70
SUPER FAMICOM	30
NINTENDO NES	88
GAME GEAR	95
SEGA MASTER SYSTEM	92
LYNX	116
GAME BOY	103

ALISIA DRAGON
MEGADRIVE



Nous remercions pour leur collaboration :

Euro-Loisirs : Lemmings, Super Fire Pro Wrestling,
Shoot Again : Coryoon,
Ultima : Sid of Valis, Ballistix, Salamander.

..... **FABULEUX !**

DECOUVREZ LE 36 15 TC PLUS !
LE SEUL MINITEL QUI SAIT PARLER
A VOTRE CONSOLE !

MICRO KID'S
TOUTE L'ACTUALITE CONSOLES...

20 gigantesques minutes de nouveautés micros et
consoles chaque mercredi et dimanche sur FR3 !
Avec des testeurs impitoyables sur le plateau...

3

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Alien Storm (SMS)	110	Mario Lemieux Hockey (MD)	42
Alisia Dragoon (MD)	26	Mission Impossible (NES)	112
Awesome Golf (L)	132	Othello (GB)	123
Bad'n Rad (GB)	122	Out Run (GG)	95
Ballistix (PCE)	28	Pit Fighter (MD)	58
Blue Shadow (NES)	120	Rampart (SMS)	100
Bubble Bobble (SMS)	104	Rescue of Princess Blobette (GB)	117
Chris no Booken (PCE)	50	Robotron (L)	116
Coryoon (PCE)	76	Running Battle (SMS)	124
Doramor II (PCE)	46	Salamander (PCE)	54
Dragon Crystal (SMS)	92	Sega Chess (SMS)	98
Dragon's Lair (NES)	96	Sid of Valis (MD)	74
Dragon Saber (PCE)	66	Smash TV (NES)	128
Earnest Evans (MD)	64	Sol Feace (MD)	62
Factory Panic (GG)	126	Star Wars (NES)	88
Granada (MD)	38	Stun Runner (L)	127
Kid Chameleon (MD)	48	Super Fantasy Zone (MD)	52
Kunio's Soccer (PCE)	68	Super Fire Pro Wrestling (SFC)	45
Lemmings (SFC)	30	Super RC Pro Am (GB)	103
		Toki (MD)	56
		Trash Rallye (NG)	70
		Trog (NES)	106
		Turbo Out Run (MD)	72
		Wimbledon (SMS)	118

LE CES DE LAS VEGAS

6

Consumer Electronic Show pour les intimes. Le plus grand salon du monde, avec tout ce qui se prépare pour 92 sur vos consoles.

NEWS

14

Loriciels courtise la PC Engine. Sega couvre la Game Gear d'accessoires et protège son Mega-CD.

ZOOM : 10 JEUX INDISPENSABLES SUR GAME BOY

16

Une nouvelle rubrique pour savoir chaque mois, sur chaque console, quelles cartouches DOIVENT entrer dans votre ludothèque !

ZELDA III : LE PLAN !!!

20

Le guide complet, écrans à l'appui, pour triompher du plus grand des jeux d'aventure sur Super Famicom.

SONIC : LA SUITE

24

Le suspense torride continue.

LEMMINGS, EARNEST EVANS, WIMBLEDON, SMASH TV, OTHELLO...

26

Nos testeurs ne savent plus où donner du joystick ! Près de 80 pages de "reviews", dont Bubble Bobble, Granada, Space Fantasy World, Toki, Robotron, Blue Shadow, Sol Feace, Dragon Saber...

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F.
— E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

les tests les plus complets de toute la presse ludique



TIPS

Super Mario 3, R-Type, Ultima IV, Mega Man et... un "debug mode" sur Sonic !

80

CONCOURS TIPS

Les astuces des lecteurs les plus astucieux du plus astucieux des magazines.

86

GAGNEZ UNE NEO GEO

La Neo Geo, c'est du luxe ! Donc, autant essayer d'en avoir une gratuitement. On vous donne votre chance, saisissez-la !

87

STARWARS

La Guerre des Etoiles sur NES, une superproduction à la hauteur du film ! Univers infini, effets spéciaux, tout y est !

88

HIT PARADE

Le classement des meilleures ventes du mois établi (par Elisabeth) avec l'aide d'Ultima, IDE-Euro Loisirs, Hazardous Area, Micromania, Auchan et Shoot Again. Et le hit parade personnel de la rédaction !

132

COURRIER

Votre console a des problèmes ? Ecoutez les inappréciables conseils de Wieklen le Nain.

134

PETITES ANNONCES

Console abandonnée, tendre, affectueuse, bien disciplinée, cherche nouveau maître de même.

138

COMMENT NOUS TESTONS LES JEUX

Mais en y jouant, pardi ! Ensuite, nous utilisons notre grille de notation, qui vous est ici largement expliquée.

146

Bienvenuta ! Bienvenuto ! Bienvenuti !

Deux nouvelles rubriques ce mois-ci : d'abord, ZOOM. Un plan rapproché direct sur la ludothèque d'une console - sur TOUTE la ludothèque, pas seulement sur les nouveautés ! Ainsi, que vous soyez ancien ou nouveau possesseur d'une console, vous saurez quels titres sont indispensables à votre collection, ou quels autres il faut absolument fuir... Nous commençons par la Gameboy, et ses dix cartouches essentielles.

Seconde rubrique toute neuve : le PLAN. C'est-à-dire, en photos, pas à pas, la solution complète d'un jeu. Décortiqué au bonus près. Précieux, non ? Et on démarre très fort, avec une exclusivité que beaucoup d'entre vous attendent (et qui vous résiste, si l'on en juge par vos nombreux coups de téléphone) : Zelda III, sur Super Famicom, le jeu qui rend fou ! Une véritable mission humanitaire : nous espérons ainsi sauver quelques lecteurs du désespoir le plus total.

Dernière innovation : nous réduisons désormais les tests de très mauvais jeux à une seule page. Pourquoi s'étendre sur le spectacle désolant de certaines cartouches ? Vu l'abondance et la qualité de la plupart des nouveautés, c'est gâcher du papier... Une décision courageuse, que nous applaudissons. Bravo à nous-mêmes !

Vous remarquerez aussi que l'excellente Banana San a changé (très momentanément) de continent pour explorer courageusement le temple immense et annuel des loisirs électroniques : le Consumer Electronic Show de Las Vegas. Une profusion de nouveautés qui annonce une année 92 très "hot", avec, toujours en vedette, l'interminable bagarre Sega / Nintendo... arbitrée par une foule d'éditeurs indépendants.

Ultime innovation, télévisuelle cette fois-ci, sur FR3, dans Micro Kid's : des testeurs, en direct sur le plateau, donnent désormais leurs propres notes, à chaud ! Les cartouches un peu frioleuses en ont déjà froid dans le dos... O sole mio !

Arrivederchi !

Michael Mamannangelo

EDITO

SALON

Reportage • Reportage • Reportage • Reportage • Reportage

CES de LAS VEGAS,

LE CONSUMER ELECTRONIC Show d'hiver qui se tient traditionnellement à LAS VEGAS a apporté son cortège habituel de nouveautés. CETTE MANIFESTATION, qui a lieu deux fois par an, réunit notamment les professionnels des jeux vidéo. ET LES DEUX PÔLES D'ATTRACTION RESTENT TOUJOURS LES MÊMES : LES VILLAGES SEGA ET NINTENDO !



Alors, qu'en est-il de la concurrence effrénée Sega/Nintendo ? Nintendo a annoncé à l'occasion du show une baisse de prix de sa console 16 bits qui passe à 180 dollars (environ 1 080 F) ; la Game Boy suit le mouvement pour descendre à 80 dollars (à peu près 450 F). Pourquoi cette baisse de prix ? Nintendo s'aperçoit que l'arrivée de la Super NES, comme les Américains l'appellent, qui devait balayer la Genesis du continent nord-américain, ne se déroule pas suivant les plans prévus ! La Super NES se vend, c'est vrai, et même plutôt bien. Mais ce n'est pas le rouleau compresseur attendu... La MD ferait un peu office de petit village breton qui résiste à l'envahisseur !

Dans le même ordre d'idées, les deux géants japonais du jeu vidéo se sont livrés à une petite guerre médiatique à propos de leurs lecteurs de CD Rom respectifs. Pour contrer l'impact de l'annonce officielle aux USA par Sega de son Mega CD, Nintendo a publié un communiqué de presse donnant les caractéristiques de son futur lecteur

annoncé leur intention de se lancer également sur le marché florissant de la MD.

SEGA : Dungeons & Dragons - Warriors of the Eternal Sun - était la seule vraie nouveauté présente sur le stand Sega. Les autres jeux récents (Toki, Kid Chameleon ou encore Alisia Dragon) n'étaient pas réellement des découvertes. Avec l'adaptation officielle de Dungeons & Dragons, la MD conforte son avance dans le domaine des jeux de rôle. Le jeu est représenté en vue aérienne, de trois quarts. Le travail des graphistes est superbe et les décors sont fins et colorés. Entièrement animée, voici une aventure au scénario de qualité, tout à

LE COMBAT DES CHEFS

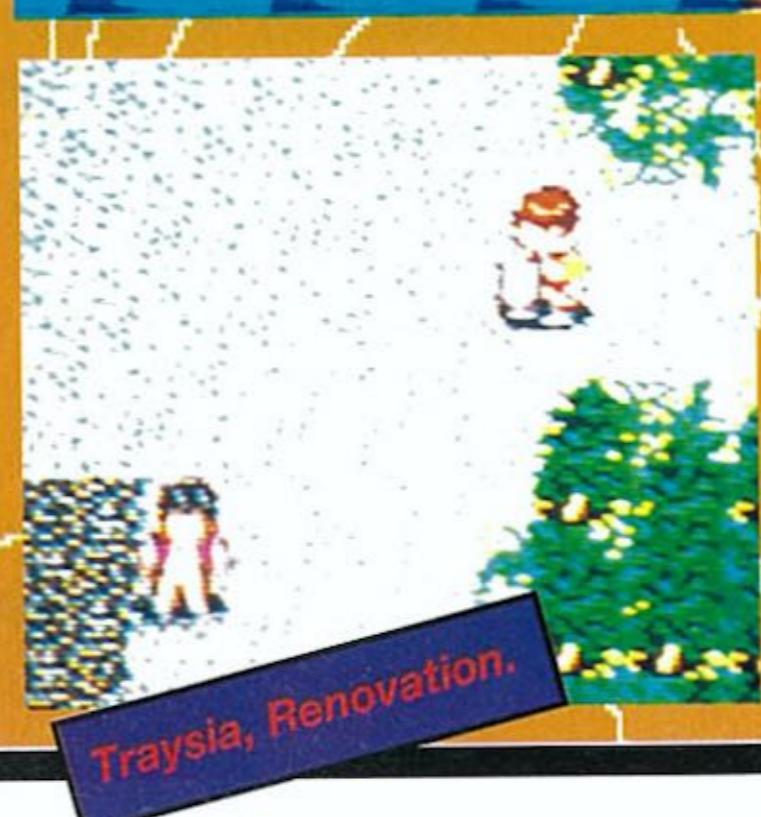


(voir en fin d'article). Le monde Sega serait-il un peu endormi ? Les cartouches les plus innovantes (NCAA Basket Ball, Wings II...), les meilleures adaptations d'arcade (Capcom, Irem, Konami...), les périphériques nouveaux (le Superscope 6)... tout cela était du côté de Nintendo ! Cela ne devrait pas durer, d'autant que plusieurs compagnies qui développaient jusqu'à présent exclusivement pour Nintendo ont

fait comparable à ce que l'on peut voir actuellement sur Mac ou PC. A noter aussi, David's Robinson Supreme Court, une simulation de basket-ball qui utilise intensivement les effets de rotation afin de fournir des angles de vues originaux et des images digitalisées.

RENOVATION. La filiale américaine de Telenet dévoilait les versions américaines de deux jeux de rôle sortis au Japon il y a quelques mois : Traysia vous met dans la peau d'un jeune aventurier chercheur de trésor, et Exile ressemble étrangement à Ys (il s'agit des mêmes auteurs). Les séquences de combats arcade alternent avec une représentation en vue aérienne du décor. Vous incarnez le héros Sadler, voyageur nomade qui va devoir (comme d'habitude) s'opposer aux forces du mal.

DATA EAST propose des produits pour les deux frères ennemis, Sega et Nintendo. Sur la SFC, Sanction Earth : un jeu d'action qui



Traysia, Renovation.

LES NOUVEAUTÉS 92

SAFON

met en scène des robots, les Ultra-bots, qui luttent contre une invasion extraterrestre. Le jeu mélange étroitement stratégie et arcade.

Pour la MD, Two Crudes Dudes, un beat-them-all où vous êtes un punk se débattant dans un New York détruit par une explosion atomique et aux proies à une bande de criminels... Graphiquement, le jeu est plutôt réussi. Le grand attrait de cette cartouche vient de la possibilité de jouer à deux simultanément. Date de sortie : mars.

Dans Atomic Runner, autre jeu d'action, vous dirigez un petit per-

sonnage qui se déplace très rapidement, bondit dans les airs, virevolte et ouvre le feu de tous les côtés. Extrême maniabilité du personnage et monde immense à explorer (sortie au printemps 92). Side Pocket, prévu pour printemps 92, est la conversion d'un jeu de billard sur la MD. Une série de morceaux musicaux de bonne qualité rythment le jeu.

Enfin, FaceBall est une sorte de Pac-Man. Vous vous déplacez dans un labyrinthe et devez affronter aussi bien les espèces de gloutons qui rôdent aux alentours que d'autres

Exile, Renovation.



Ultrabots, Super Famicom.

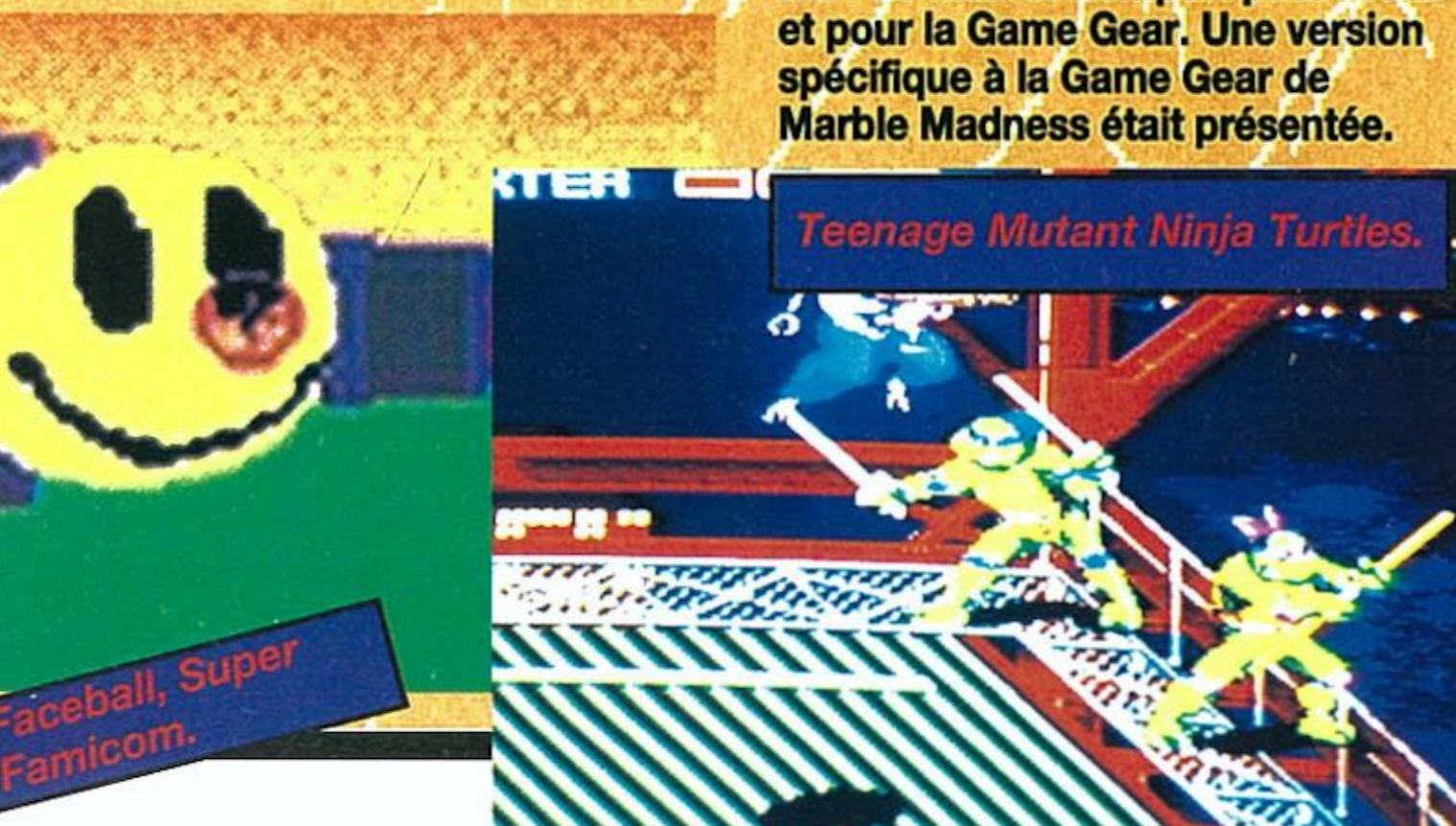
sonnage qui se déplace très rapidement, bondit dans les airs, virevolte et ouvre le feu de tous les côtés. Extrême maniabilité du personnage et monde immense à explorer (sortie au printemps 92). Side Pocket, prévu pour printemps 92, est la conversion d'un jeu de billard sur la MD. Une série de morceaux musicaux de bonne qualité rythment le jeu.

ELECTRO BRAIN, éditeur japonais, présentait deux jeux réalisés par Absolute, un éditeur américain. Dans Super Battle Tank, une simulation de char, vous pilotez un Abrams M1A1 lors de la guerre du Golfe. Le jeu fait largement appel

Pac-Man comme vous. Il est possible de jouer à deux dans la version SFC (et à quatre dans la version Game Boy). La grande originalité vient du fait que vous voyez vos adversaires arriver devant vous à travers les yeux de votre Pac-Man (printemps 92).

KONAMI dévoilait une version splendide des Teenage Mutant Ninja Turtles. Sprites hauts en couleurs, de grande taille et prenant des positions très réalistes, action incessante, possibilité de jouer à deux... Un futur hit !

TENGEN, éditeur américain spécialisé dans les conversions de jeux d'arcade, présentait Paperboy, Ms Pac Man et Rempart pour la MD et pour la Game Gear. Une version spécifique à la Game Gear de Marble Madness était présentée.



Faceball, Super Famicom.

92



Les prochains titres disponibles sur la MD seront Steel Talons et Road Riot 4WD.

GAMETEK était présent sur MD avec deux titres. Gadget Twins, un jeu d'action dans la lignée des Magic Pocket, et Wheel of Fortune, l'adaptation du jeu télévisé. La Game Gear aura la joie de disposer également de sa version de la Roue de la fortune, ainsi que de Humans. Sur SFC, Wheels of Fortune et Super American Gladiators, un jeu d'action qui devrait sortir un peu

MICROMANIA SUR FR3 !

Chaque mercredi vers 18h et le dimanche à 10h15 **MICROMANIA** vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine



MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU
A NICE

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs, 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps.. Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

ZONAL SAISON

que deux nouveaux titres dans la collection Berlitz (Japanese/English et German/English Translator).

HI-TECH EXPRESSION a réalisé un jeu NES spécialement pour les filles : Les Aventures de Barbie. Pour lancer la cartouche, la société a prévu la plus importante campagne médiatique qu'elle ait réalisée à ce jour avec des spots TV et une campagne nationale dans les magazines.

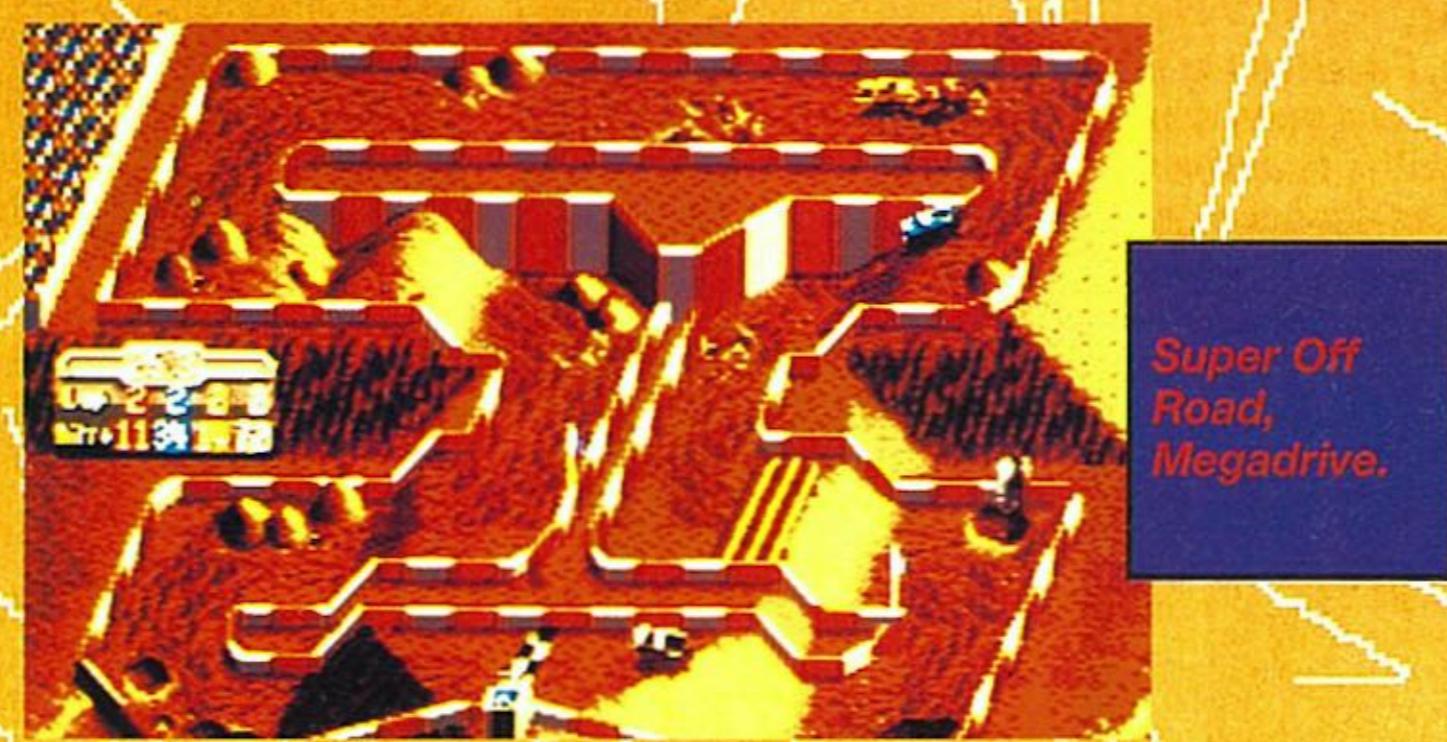
LE TANDEM

JVC/LUCASFILM

annonçait la suite de leur hit Stars Wars, avec The Empire Strikes Back, qui devrait être disponible en février. Là encore, les programmeurs ont réalisé des merveilles ! Defender of Dynatron City que C+ vous avait déjà présenté en juillet sera commercialisé à partir de mars aux USA.



Winter Challenge, Megadrive.



Double Dragon, Megadrive.

Super Off Road, Megadrive.

CES DE L

Dungeon Master, Black Crypt, se révélait très prometteur avec plus de vingt donjons à explorer, des monstres animés à l'écran, des graphismes somptueux... Enfin, deux jeux de basket-ball : Bulls Vs Lakers & the NBA Playoffs et Jordan Vs Bird.

ARENA, rachetée par Acclaim, présentait deux adaptations de films d'action grand spectacle, Terminator et Alien III (sortie en mai). Alien III sera également disponible sur MD, ainsi que Rastan's Revenge (disponible en mars).

Chez **ACCLAIM**, pour MD, une adaptation des Simpson, à la réalisation discutable ; une simulation de course de Formule 1, Ferrari Grand Prix (disponible également sur GB et sur NES) bien réalisée quoique très classique ; Foreman's Knockout Boxing qui vous fera affronter les meilleurs boxeurs du moment...

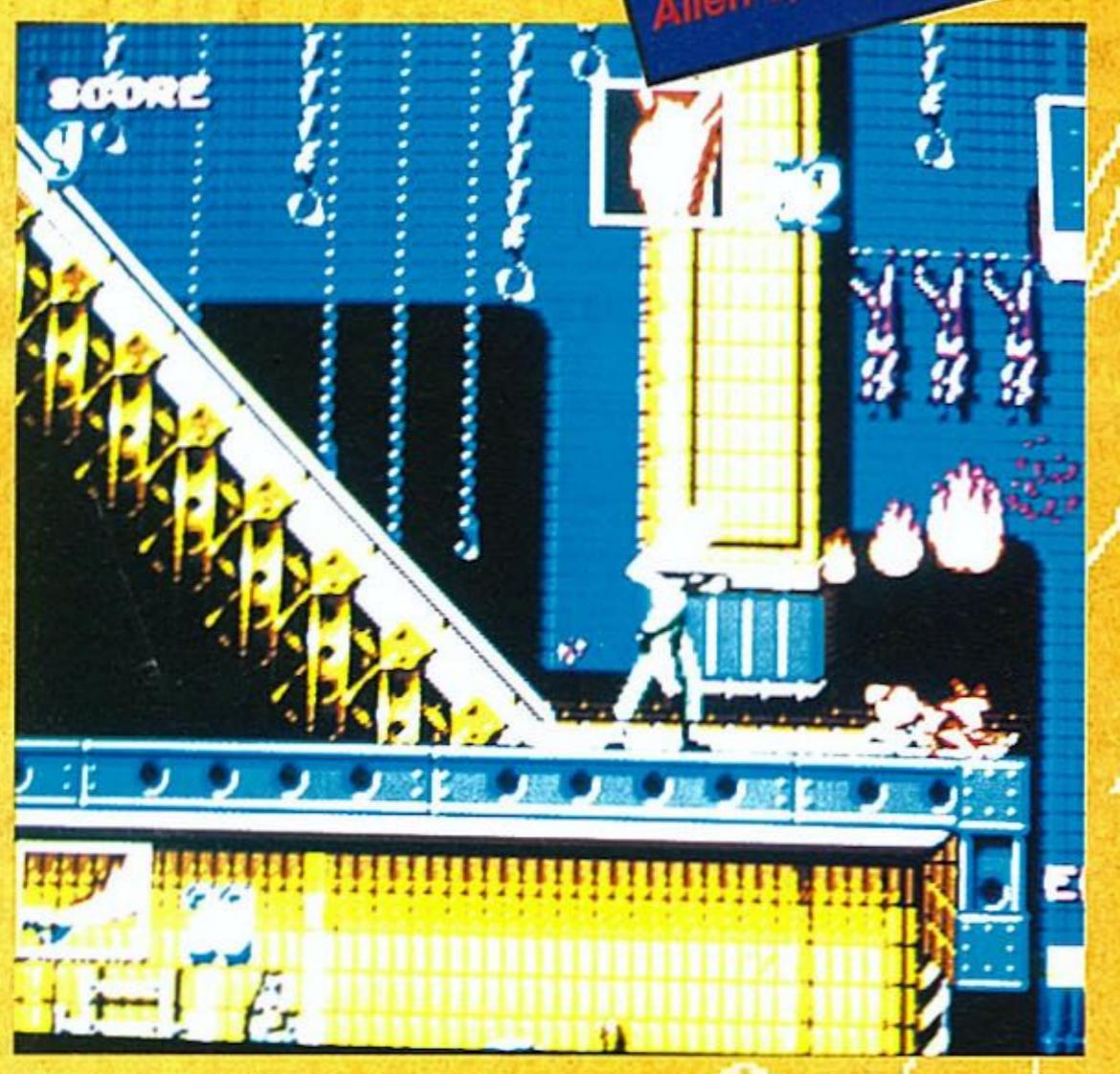
TERMINATOR ET ALIEN III CRÈVENT L'ÉCRAN

dam (créé tous les deux par Katoki) qui peut prendre trois ou quatre formes différentes et dispose d'un arsenal varié. Test prochainement.

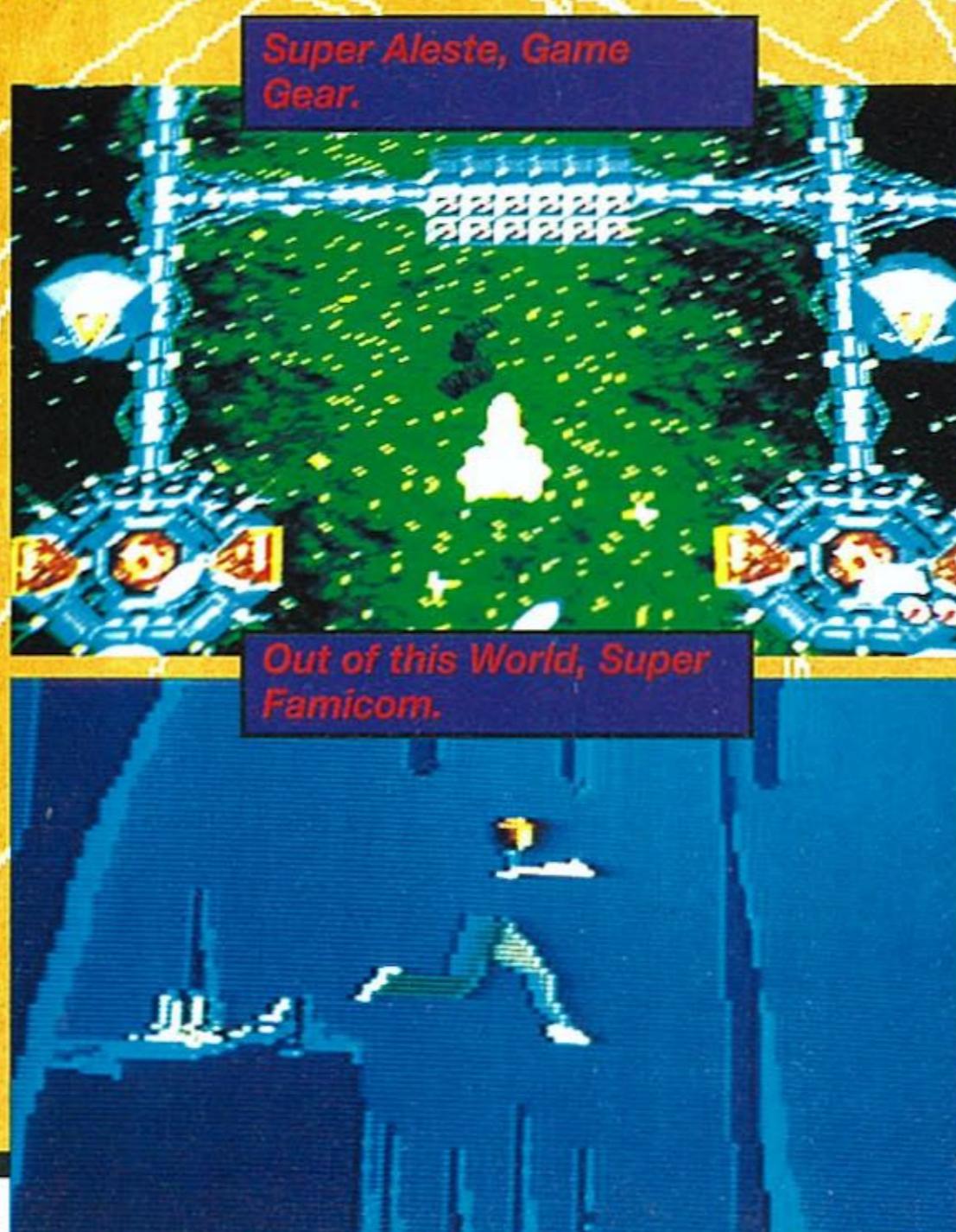
ELECTRONIC ARTS montrait des versions presque définitives de cartouches déjà présentées au dernier CES telles que Fatal Rewind, Buck Rogers ou Rings of the Power. Parmi les nouveautés, des adaptations de jeux micro comme Leander ou Marble Madness. Un jeu d'aventure basé sur le même principe que le célèbre

NAMCO proposait sur la SFC un nouveau titre où la Première Guerre mondiale était à l'honneur : Wings II. Aux commandes d'un coucou de l'armée française, vous devez veiller à ce qu'aucun appareil ennemi ne pénètre dans votre secteur. Les effets spéciaux de la SFC permettent de petites merveilles ! Pour la MD, Splatter House II (très proche de la version PC Engine, tout en profitant de graphismes améliorés) vous fait incarner Jason, et massacrer une série de créatures monstrueuses dans une maison hantée. Ambiance gore garantie.

Sur le stand **HAL**, on découvrait un des titres les plus impressionnantes du salon, NCAA Basketball. Son originalité vient de la réalisation qui utilise intensivement les possibilités de rotation de la SFC. Contrairement aux jeux habituels, vous ne déplacez pas votre joueur autour du terrain, mais vous faites tourner le terrain autour du joueur suivant la direction que ce dernier prend ! Spectaculaire.



Alien 3, Megadrive.



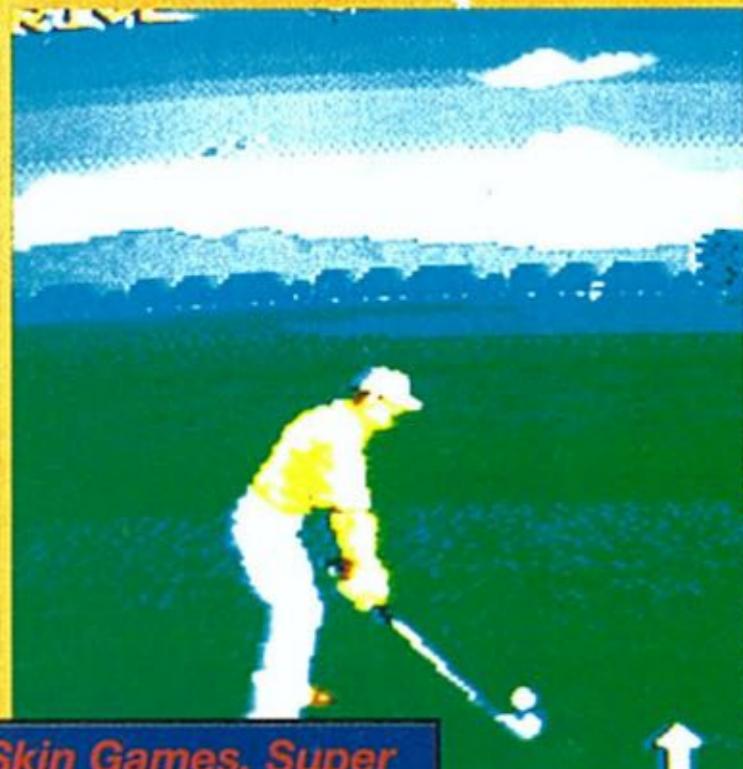
Out of this World, Super Famicom.

AS VEGAS



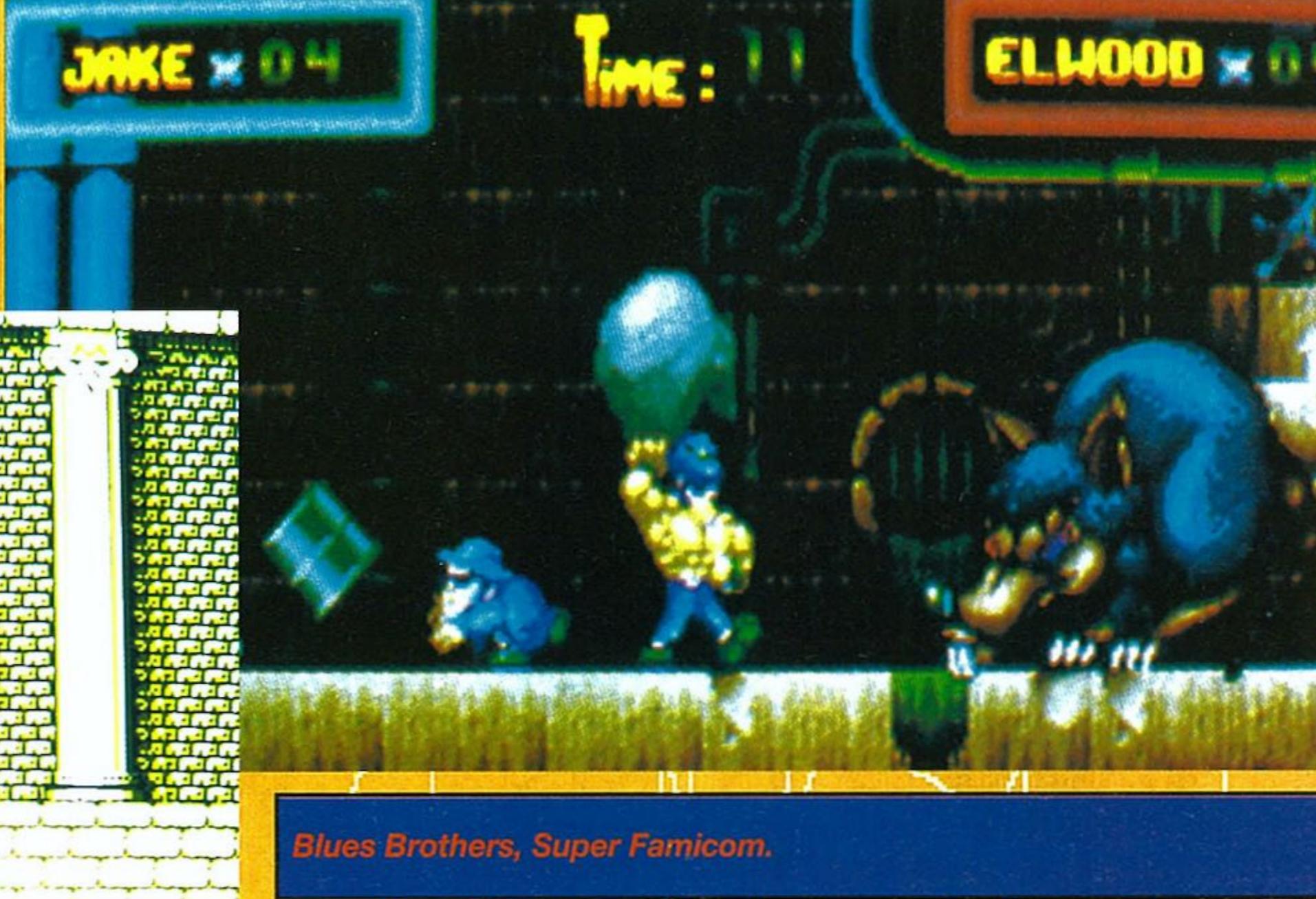
Cadash, Megadrive.

TOHO a désormais achevé le shoot-them-up qu'il nous présentait au CES de Chicago. Il portera le nom de Super Aleste au Japon et de Space Mega Force aux USA. Ressemblant à Gunhead sur PC Engine par son action incessante, l'importance des armes et des adversaires, il comprend des graphismes et des effets visuels très réussis.



Skin Games, Super Famicom.

CAPCOM présentait deux nouveautés très attendues pour la SFC : Magic Sword, adaptation d'un jeu d'arcade d'heroic fantasy qui se caractérise par l'importance du nombre de niveaux. C'est beau, immense et cela risque fort d'être encore un hit dès avril, lors de sa sortie. Avec le très attendu Street Fighter II, il faut saluer l'excellent travail des programmeurs. Les nombreux boutons de la manette de la SFC permettent de simuler les six boutons du jeu d'arcade, et de réaliser ainsi la totalité des différents coups possibles. SF II sera ainsi la première cartouche pour SFC à proposer deux



Blues Brothers, Super Famicom.

mégaoctets de jeu (disponible en juillet).

INTERPLAY

a réalisé l'adaptation de Another World, rebaptisé Out of this World, sur SFC. Ce jeu, réalisé par l'éditeur français Delphine Software, propose des animations d'une qualité étonnante en recourant à la technique du rotoscope qui permet d'inclure des séquences directement à partir des mouvements d'acteurs digitalisés.

TAITO a adapté un de ses hits sur MD, Cadash : le résultat est plutôt une bonne surprise. Les graphismes de ce jeu d'aventure/arcade qui se déroule dans un monde d'heroic fantasy sont superbes.

Blue Marlin, Super Famicom.

TRADEWEST a réalisé un jeu très proche des Tortues Ninja, mais il s'agit cette fois-ci de deux crapauds mutants! Graphismes somptueux et action à gogo avec BattleToads!

TITUS, le seul éditeur français à être admis dans le village Nintendo, présentait une démo des Blues Brothers pour la SFC et pour la Game Boy. Les graphismes superbes,



notamment de la version 16 bits, laissent présager un excellent jeu (prévu à la rentrée prochaine).

IREM présentait deux nouveaux titres pour la SFC : The Skins Game, une simulation de golf aux graphismes très réalistes, et Gun Force une adaptation d'un jeu phare de l'éditeur japonais. Ce beat-them-all vous met dans la peau d'un commando, qui se rue à travers les défenses ennemis vers

Adams Family, Super Famicom.



5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*



MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1. Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU
A NICE

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
Galerie des Champs, 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

SALON

LE NOUVEAUX D'ABORD

La Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

Sauf consoles

NOUVEAU

A NICE

ZONSAISON

CES DE LAS VEGAS

Chuck Rock, Megadrive.



le Q.G. Il est possible de jouer à deux simultanément, et de vous emparer des installations de l'adversaire pour les retourner contre ce dernier, comme ses mitrailleuses lourdes, ses hélicoptères, jeeps...

HOT B présentait sur SFC une adaptation d'un de ses jeux 8 bits, Blue Marlin, une simulation de pêche, ainsi que la démo très succincte d'un nouveau jeu, King Salmon, au graphisme dépouillé très cartoon.

OCEAN a choisi le camp Nintendo et présentait ses nouveaux produits SFC. Tout d'abord, The Addams Family, basé sur le film qui connaît un succès fou aux USA. Morticia a été kidnappée et se trouve prisonnière quelque part dans l'étrange demeure de la famille Addams. Vous dirigez Gomez qui explore toutes les pièces à la recherche de sa bien-aimée. Le jeu est très réussi graphiquement et comprend pas mal de pièces secrètes, passages dissimulés et bonus dans la plus pure tradition nippone ! Robocop 3, autre produit

Breach, Megadrive.

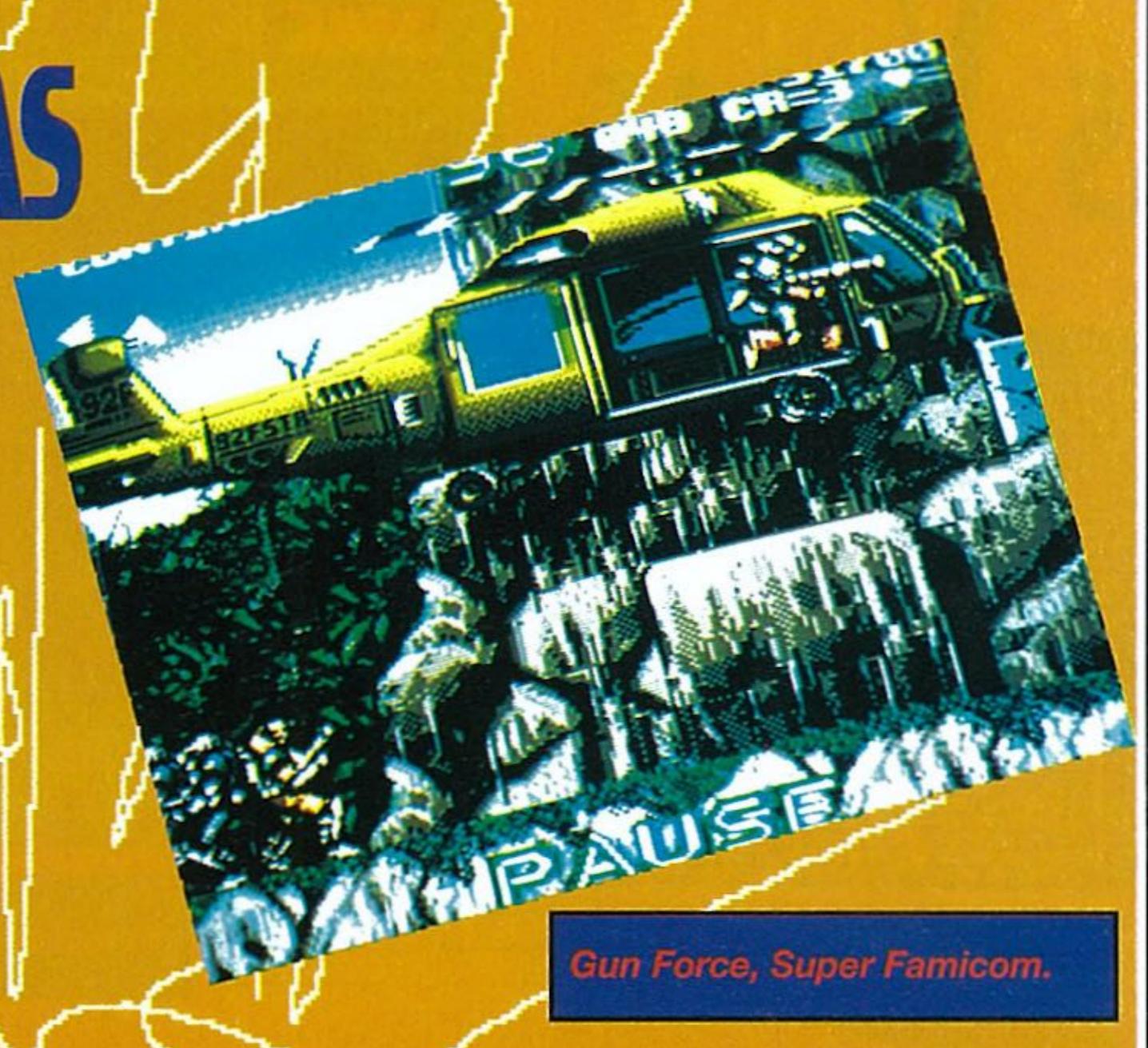
vedette d'Ocean, sera commercialisé dès le début du printemps. Cette fois-ci Robocop lutte contre l'OCP, qui a décidé de construire une nouvelle cité, Delta, et protège les pauvres gens et les sans-abris de Detroit contre des expulsions arbitraires. Le jeu comprend des séquences à scrolling horizontal où Robocop patrouille dans les rues, avec d'autres où il abat des adversaires en plein ciel, selon un scrolling vertical, grâce à son gyropack qui lui permet de voler dans les airs comme un oiseau (printemps 92).

VIRGIN GAMES, dans la grande série des conversions multiples ordinateurs/consoles, présentait Chuck Rock, un jeu de plates-formes préhistorique dans lequel vous devez aider Chuck à retrouver sa petite-amie enlevée par son meilleur ami. Délices pithécanthropiens et énigmes à résoudre pour la Megadrive.

TRECO a adapté sur la même console un jeu de rôle provenant du PC, Breach. En tant que Spaces Marines, vous devez protéger les intérêts de la Terre en accomplissant une série de missions.

Banana San

King Salmon, Super Famicom.



Gun Force, Super Famicom.

▲ EN BREF • EN BREF • EN BREF • EN BREF • EN BREF ▼

* NEC : LE VILAIN PETIT CANARD ?

CETTE ANNÉE, PAS DE STAND NEC DANS LA PARTIE DU CES CONSACRÉE AUX JEUX VIDÉO. ETAIT-CE LE SIGNE DE LA FIN DE NEC EN TANT QU'ACTEUR DANS LE MARCHÉ DES CONSOLES AUX ÉTATS-UNIS ? PAS VRAIMENT, VOIR LA RUBRIQUE BRUITS PAGE 15 ET LES ACCORDS EN COURS.

* SUPERSCOPE 6

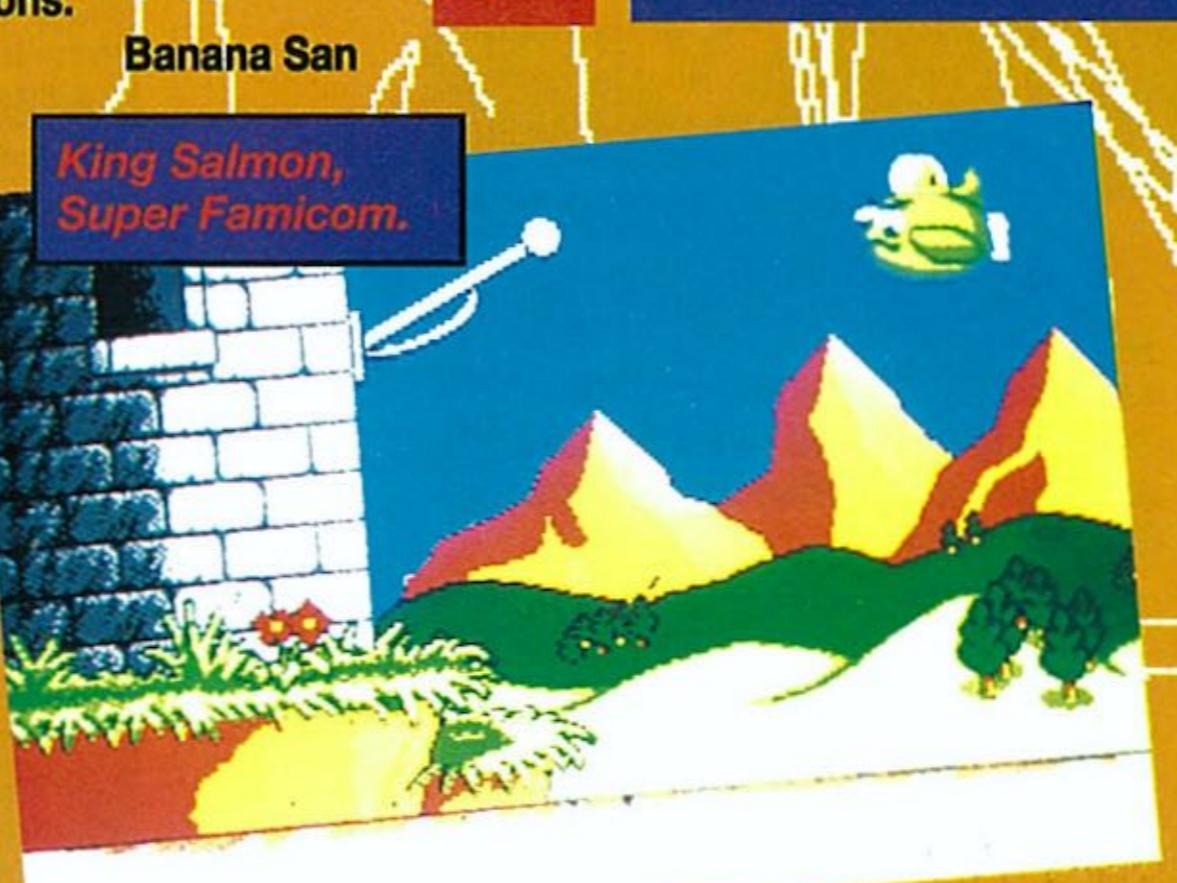
C+ VOUS AVAIT RÉVÉLÉ EN EXCLUSIVITÉ IL Y A QUELQUES MOIS QUE NINTENDO S'APPRÉTAIT À COMMERCIALISER AUX USA UNE SORTE DE "PHASER" POUR LA SFC. C'EST CHOSE FAITE. PHOTOS ET CARACTÉRISTIQUES DE CE SUPER BAZOOKA DANS LE PROCHAIN NUMÉRO.

* NINTENDO CEDE AUX ATTRATS DU CD ROM

LE FUTUR LECTEUR DE CD ROM DE NINTENDO DEVRAIT ÊTRE COMMERCIALISÉ EN JANVIER AUX USA, JAPON ET CANADA À ENVIRON 1 200 F. NINTENDO A ÉGALEMENT ANNONcé TRAVAILLER À LA RÉALISATION D'UNE PASSERELLE PERMETTANT UNE CERTAINE COMPATIBILITÉ ENTRE LE CD-I, LA CD ROM DE LA SFC ET LA PLAYSTATION DE SONY. PLUS DE DÉTAILS DANS LE PROCHAIN NUMÉRO.

GAME GENIE

CODEMASTER, UNE FIRME ANGLAISE, A RÉALISÉ LA VERSION MD DE SON GAME GENIE : UNE CARTOUCHE QUE L'ON ENFILE DANS LA CONSOLE, ET SUR LEQUEL VIENT PRENDRE PLACE LA CARTOUCHE DU JEU. UN SYSTÈME DE CODES PERMET D'ALLER AU TABLEAU QUE L'ON VEUT, DE SAUTER PLUS HAUT, D'ÊTRE INVINCIBLE...





PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX



PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*



PC ENGINE DUO
+ 1 JEU CD ROM
3790 Frs*



SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*



TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG

HOT LINE
(16)99.08.95.72

CD ROM
2990 Frs*



CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67



CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*

RUSHING BEAT

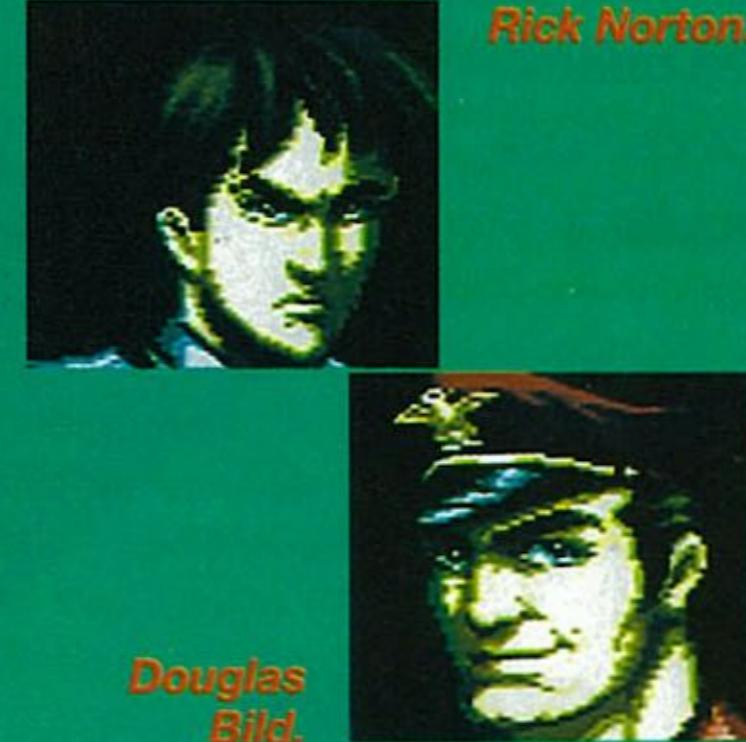
Jaleco nous propose, avec Rushing Beat, un clone de Final Fight de Capcom, qui est également sorti sur la Super Famicom. Vous incarnez l'un des deux personnages proposés : Rick Norton, 26 ans, 1,88 m, pèse 80 kilos ; Douglas Bild, 44 ans, 1,95 m, fait tranquillement 102 kilos. Il est possible de jouer à deux, et le jeu est beaucoup plus amusant comme ça. Chacun des deux personnages possède une attaque habituelle, ainsi qu'une attaque spéciale. Les rues sont envahies par des gangs de voyous et autres zazous. Vous avez pour mission de rétablir un minimum d'ordre dans la ville. En cours de chemin, vous devez non seulement éclater les faces passablement abruties de vos adversaires mais également vous attaquer aux différents éléments du décor (caisses, bouches d'incendie, vitrines de magasin...) afin de récupérer une série de bonus qui vous redonneront des forces (du poulet au hot-dog en passant par le plat de sushis) ou une arme (du couteau à la grenade en passant par la clé à molette). Chaque adversaire qui apparaît à l'écran possède une barre de vitalité qui s'amenuise au fur et à mesure qu'il encaisse des coups. Si les combats s'éternisent, un signe avec l'inscription "Go" et une flèche clignotent. Les décors sont variés et colorés. Les combats prennent place aussi bien dans les rues de la ville que dans un stade, dans le métro (étape traditionnelle de ce genre de cartouches), sur le port ou dans les entrepôts.



Norton s'est emparé d'une clé à molette ; cela n'a pas l'air d'effrayer outre mesure son adversaire !



Une rue plutôt animée.



Rick ou Douglas, that is the question. L'un est fort, l'autre est rapide.



Mélée confuse !



Jaillissant de derrière la vitrine où il se tenait en embuscade, un zazou passe à l'attaque.



Entre un gros lard qui piétine violemment votre meilleur ami et le lanceur de couteau qui s'apprête à vous allumer, il y a vraiment des jours où il faut mieux rester couché.



Ce titre qui devait initialement être réalisé sur Supergrafx, a finalement été transféré vers le Super CD Rom. Le scénario est simple comme dans la plupart des shoot-them-up : vous incarnez un membre d'un commando spécialisé dans les coups tordus et autres missions suicidaires. Il s'agit encore une fois de méchants qui ont décidé de troubler le silence infini de l'espace et de conquérir un petit bout de la galaxie : la routine pour vous qui avez déjà maté la rébellion des Zlurfs sur Alpha du Centaure, qui êtes sorti indemne des tuyaux de Mario, qui avez su vaincre le terrible Robotnik... Et comme le bonheur se vit à deux, on vous colle un copain qui a

pour mission de faire exactement la même chose que vous : allumer ces p... d'aliens dès qu'ils apparaissent à l'écran (et même avant). Attention, si vous n'avez pas de doubleur de joypad et un individu tel qu'un ami, un frère ou un hamster sous la main pour manier le second personnage, votre punition sera terrible : vous devrez vous débrouiller tout seul ! Grâce à votre ceinture anti-gravité, vous flottez dans les airs. Vous pouvez tirer dans à peu près toutes les directions : vers le haut ou le bas et à droite ou à gauche, sans oublier les angles ! A chaque fois que vous abatsez un adversaire, il laisse place à un zeny, la monnaie locale. De temps en temps, vous passez

devant un magasin ; si vous y pénétrez, vous pourrez acheter des armes diverses et variées. Certaines ne font qu'améliorer votre puissance de feu, vous permettant de tirer des projectiles plus importants ou transformant votre fusil d'assaut en un lance-flammes, d'autres vous protégeront efficacement contre les tirs de l'adversaire : droïde qui tourne autour de vous en interceptant les projectiles adverses, modules qui ouvrent le feu en même temps que vous et dans la même direction ... Graphiquement le jeu tient du sublime avec une quantité de couleurs à rendre jalouse une MD, des dégradés dans tous les sens, des gros sprites pour les boss de fin de niveaux...

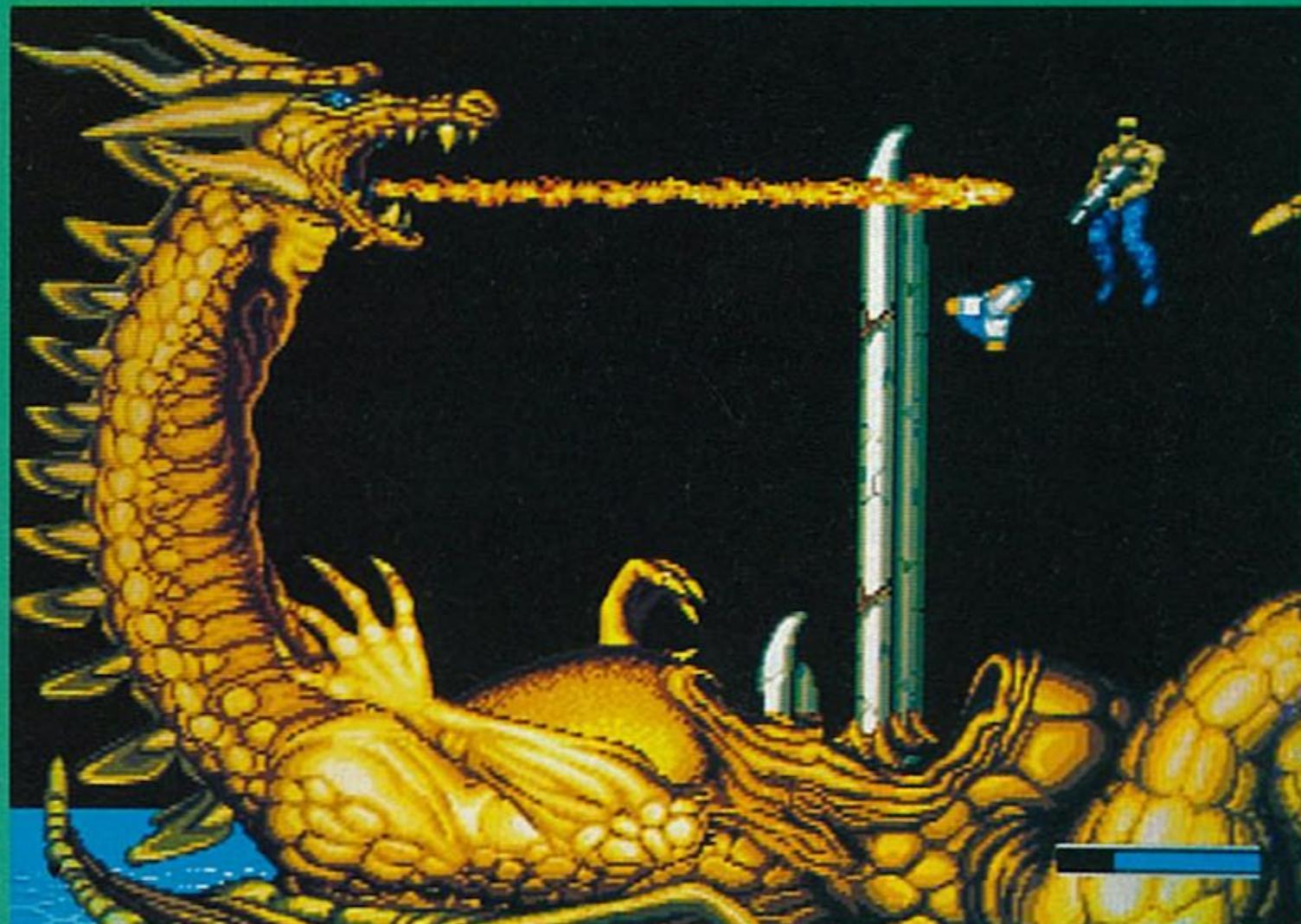
LE JAPON EN DIRECT

FORGOTTEN WORLD

Ce dragon défend la fin du niveau 2. Surveillez bien sa queue, les jets de flammes qu'il projette et l'épée qui surgit de son torse.



Admirez la qualité des graphismes ; la palette de couleurs est impressionnante.



C'est moi, le gros balèze au premier plan. Et le premier qui vient critiquer mes articles, je lui tire un coup de mega-blasto-laser entre les deux yeux !



Elle ne vous propose pas de vous initier à l'ikebana mais plutôt d'acheter, pour quelques zenies, de bonnes vieilles armes de derrière les fagots.



NEWS

LORICIEL ET LA PC ENGINE

de nouvelles conversions

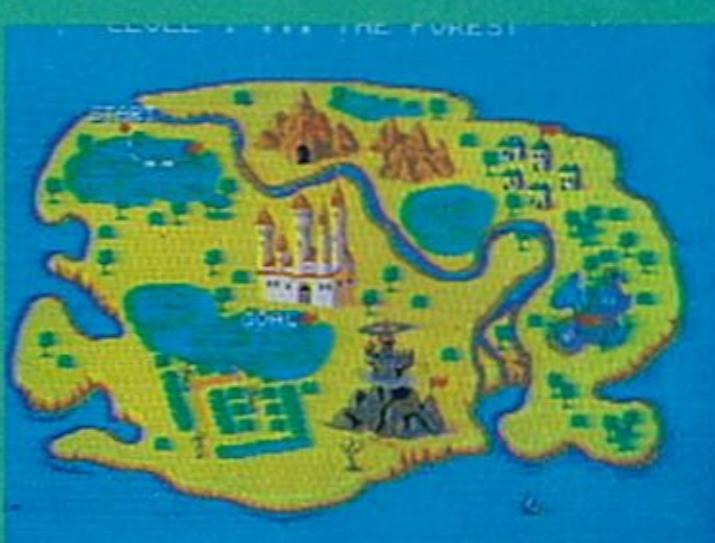
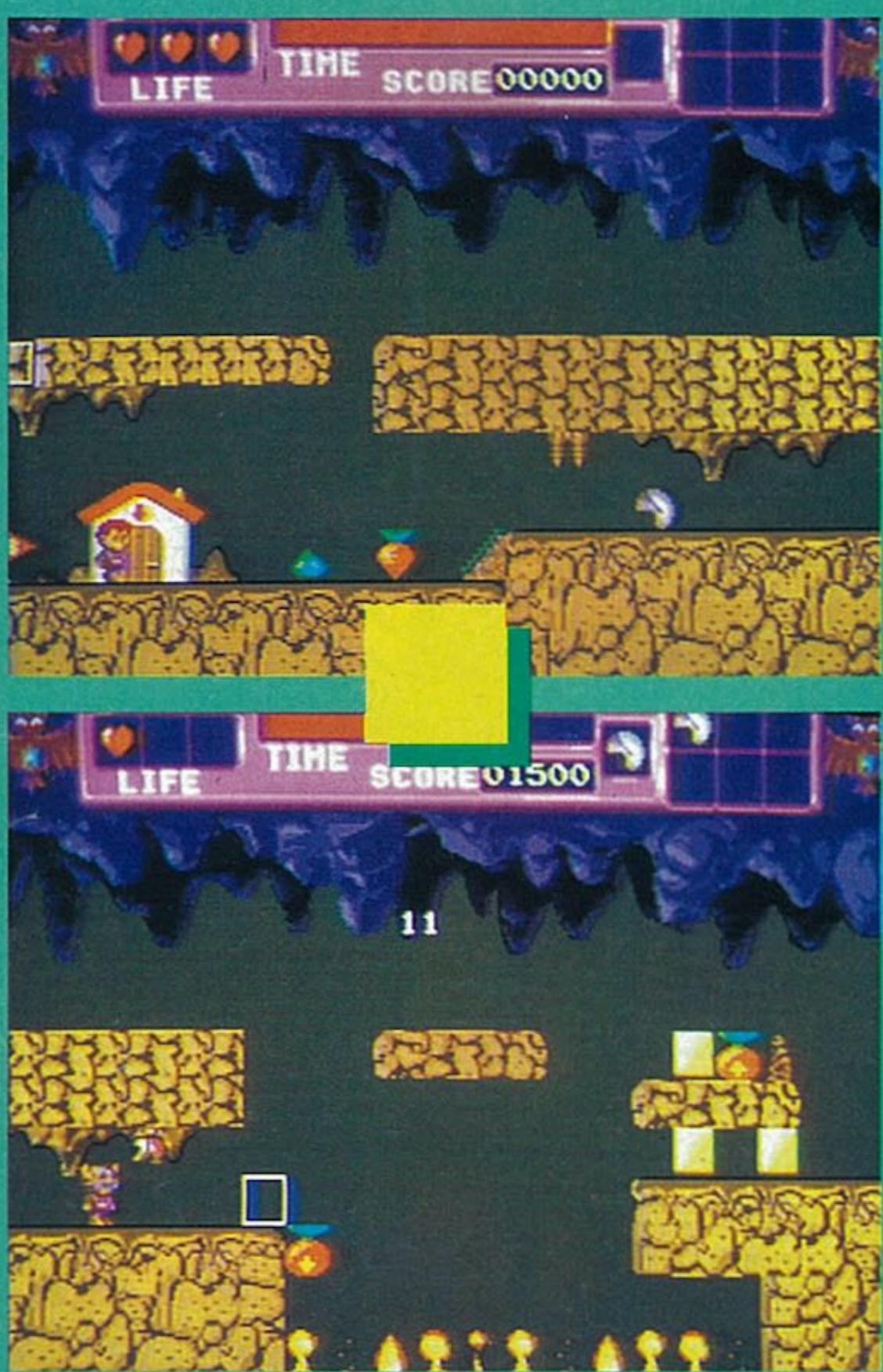
Loriciel continue sa politique, inaugurée avec Panza Kick Boxing et Davis Cup Tennis, en réalisant les adaptations sur PC Engine de ses meilleurs jeux micro. Le prochain titre sera Builderland. D'un concept proche de celui de Lemmings, il met en scène un petit personnage qui avance sans cesse et doit traverser toute l'île afin de rejoindre et de délivrer sa fiancée qui vient d'être kidnappée. Après un petit dessin animé vous résumant le scénario, le jeu commence. Le parcours est rempli de pièges divers tels que des gouffres, des étendues de lave, des murs infranchissables... Heureusement vous êtes là pour l'aider à surmonter tous ces obstacles. Vous avez la possibilité d'immobiliser le petit bonhomme pendant un bon moment. Pendant ce temps vous devez soit préparer le terrain, soit vous occuper de votre personnage. Vous devrez ainsi combler les ravins, construire des escaliers, placer des ascenseurs, bloquer l'arrivée de différentes bestioles au contact mortel... Vous pouvez aussi équiper votre personnage. Un plafond est dangereux car des

stalactites s'effondrent périodiquement, trouvez un casque et placez-le lui sur la tête. Une montagne barre le chemin ? Avec la pioche que vous avez trouvée, demandez-lui de creuser un tunnel ; de temps en temps, vous découvrirez des maisons, dont certaines sont à assembler. Ce sont en fait des tableaux bonus. Elles contiennent un monstre à éliminer. Un système de mots de passe vous permet de reprendre la partie à tout moment.

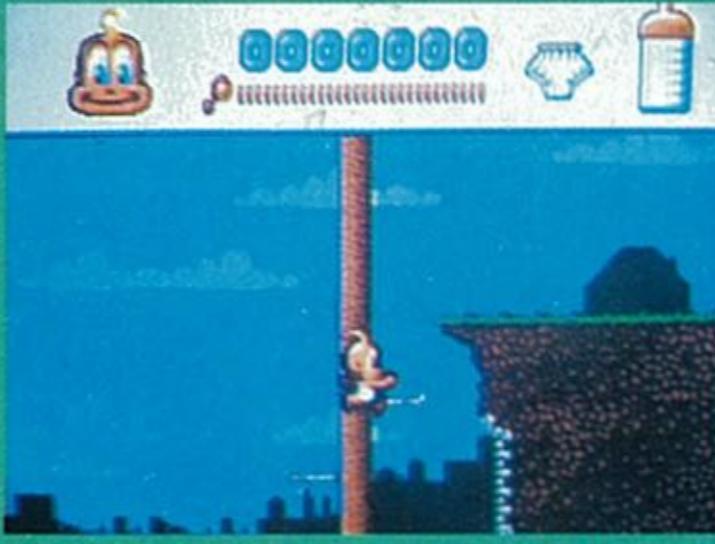
La seconde cartouche sur laquelle est en train de travailler Loriciel est moins avancée. Il s'agit de l'adaptation de Baby Jo, titre qui a connu un grand succès sur micro-ordinateur. Vous incarnez un bébé, spécialisé dans les bêtises en tout genre. Mais la vie n'est pas simple pour un bébé, et il vous faut l'aider à éviter les divers dangers qu'il va rencontrer sur son chemin avant de réussir à rejoindre sa maison. Pour le moment, seuls les décors et le sprite de Baby Jo ont été mis en place, mais on peut remarquer dès à présent la qualité de l'animation.

Le casque qui se trouve juste après les deux stalactites vous permettra, si vous réussissez à en coiffer assez rapidement votre bonhomme, de lui faire traverser ce passage en pleine santé.

La carte de l'île avec les différentes étapes-niveaux.



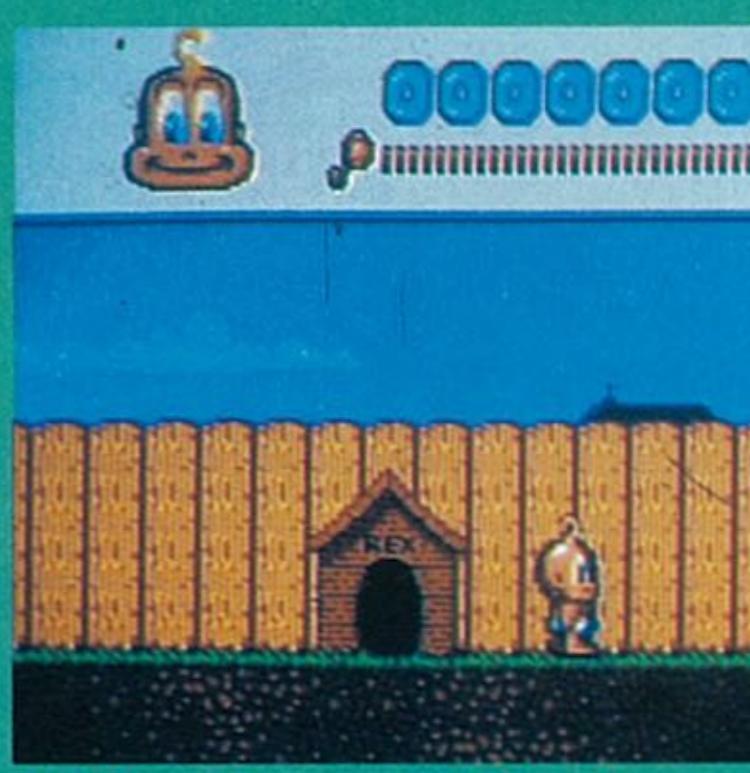
▲ Vous venez de placer l'escalier. Il ne vous reste plus qu'à mettre le bloc de pierre dans le trou.



▲ Les chemins sont parfois un peu tortueux.



Pause-sourire pour les lecteurs de Consoles +.



Hé ! Le chien, sors de là si t'es un homme !

LA NEO-GEO EN BAISSE... DE PRIX !

Alors là, félicitations ! Guillemot et SNK baissent les prix des cartouches Neo-Geo Cyber Lip, League Bowling, Magician Lord, et 2020 Super Baseball : 690 F pièce ! Soit environ le prix d'une cartouche sur Super Famicom... Le rapport qualité/prix devient franchement fabuleux. Encore bravo !

LES MYSTERES DU MEGA-CD

Le Mega-CD pour la Megadrive Sega est sorti au Japon en décembre. Bien. Il sera lancé sur le marché américain début 92. Très bien. Mais et l'Europe ? Et la France ? Aucune date officielle n'est annoncée...

En revanche, Sega a déjà prévu des standards différents. C'est-à-dire, comme le fabricant nous en avertit, que les trois standards, asiatique, américain et européen, seront complètement incompatibles, tant au niveau du hardware que du software. En clair, cela veut dire qu'il vous faudra pour que ça marche : une Megadrive française - un Mega-CD français - un programme CD français... Cocorico ? Pas sûr. Lutter contre l'import parallèle n'est pas nécessairement satisfaire le consommateur...

DELUGE D'ACCESSOIRES SEGA SUR GAME GEAR

La Game Gear s'étoffe : vous pouvez maintenant y jouer en voiture (grâce à l'adaptateur allume-cigare), en pleine campagne (grâce au Battery Pack rechargeable, qui assure près de trois heures d'autonomie) ou même à deux (grâce à un câble de liaison, même principe que sur la Game Boy). Et ce n'est pas tout : une loupe, le Wide Gear, de 80 x 60 mm, agrandira votre écran pour vous en mettre plein la vue !

LA MEGADRIVE PREND SES DISTANCES

Adieu câbles, fils, et noeuds exaspérants ! La Remote Control Sega est une manette infrarouge pour Megadrive et pour Master System. Un petit boîtier noir se connecte sur les prises joystick de la console et reçoit les signaux infrarouges de la ou des manettes : pas de fil, et ça marche avec la même rapidité de réponse des commandes que tout joypad "banal" ! Le genre d'accessoires qui multiplie par deux ou trois l'agrément de votre console : fameux.

GAME BOY COULEUR (SUITE). Elle sortirait durant l'été 92 au pays du Soleil-Levant. On parle d'une certaine compatibilité entre la Game Boy actuelle et le prochain modèle. Sega s'inquiéterait car la concurrence risque d'être sévère entre la Game Gear et la future portable couleur.

ON SAVAIT QUE NEC N'ALLAIT PAS TRES FORT AUX USA. Malgré des baisses de prix successives, la Turbografx (nom américain de la PC Engine) n'arrivait pas à réellement décoller. NEC a décidé récemment de lâcher l'affaire. Hudson Soft, à qui l'on doit une bonne partie de la famille PC Engine, aurait proposé de reprendre le flambeau. Aussitôt dit, aussitôt fait, Hudson, qui est déjà présent aux USA, va se lancer à fond pour porter la bonne parole PC Engine aux Américains. Officiellement, NEC et Hudson vont former une joint-venture appelée "TurboTechnologies". Dans les faits, NEC aura une présence plutôt symbolique.

Hudson s'attaque au marché américain avec des arguments qui ne sont pas sans intérêt. Premier problème de la Turbografx aux USA, le manque de cartouches qui s'explique par le fait que ce modèle n'est pas compatible avec les PC Engine japonaises. Il fallait donc refabriquer des cartouches spécialement pour le marché US, ce qui coûte de l'argent prend du temps, et aurait empêché les possesseurs de cette machine de voir les dernières nouveautés avant plusieurs mois. Pour régler ce problème, Hudson va commercialiser des adaptateurs qui permettront de jouer à une cartouche japonaise sur une Turbografx. Deuxième problème que rencontrait la Turbografx, elle était perçue comme une machine un peu obsolète. Pour régler ce problème, la firme de Saporro commercialisera en juin une PC Engine Duo Turbo. Celle-ci marche bien au Japon (et en France) et offre un bon rapport prix/capacités techniques. Sera-t-elle capable de concurrencer la Megadrive ou la Super NES (SFC) ? Mystère...

WONDERMEGA : c'est sous ce nom que la machine de JVC et de Sega, qui comprend le lecteur de CD Rom Mega CD et une Megadrive, devrait être mise sur le marché. Comme nous vous l'avions appris dans un numéro précédent, il s'agit d'une machine assez plate et compacte, dont le design a été réalisé par les équipes de JVC, un peu dans le style de la PC Engine Duo. Elle sera commercialisée à partir du mois de mars à la fois par le réseau Sega (magasins de jouets) et par les points de vente JVC (hifi, vidéo...). Si les ventes marchent bien, elle devrait être exportée aux USA puis en Europe.

LA PLAY STATION DE SONY devrait sortir en mai au Japon. Sony chercherait actuellement activement des programmeurs. Le premier titre serait la conversion d'un jeu sur CD Rom, Macintosh Spaceship Warlock, qui met en scène un scénario de science-fiction avec au programme des combats contre les pirates de l'espace.

B
R
U
C
H
S

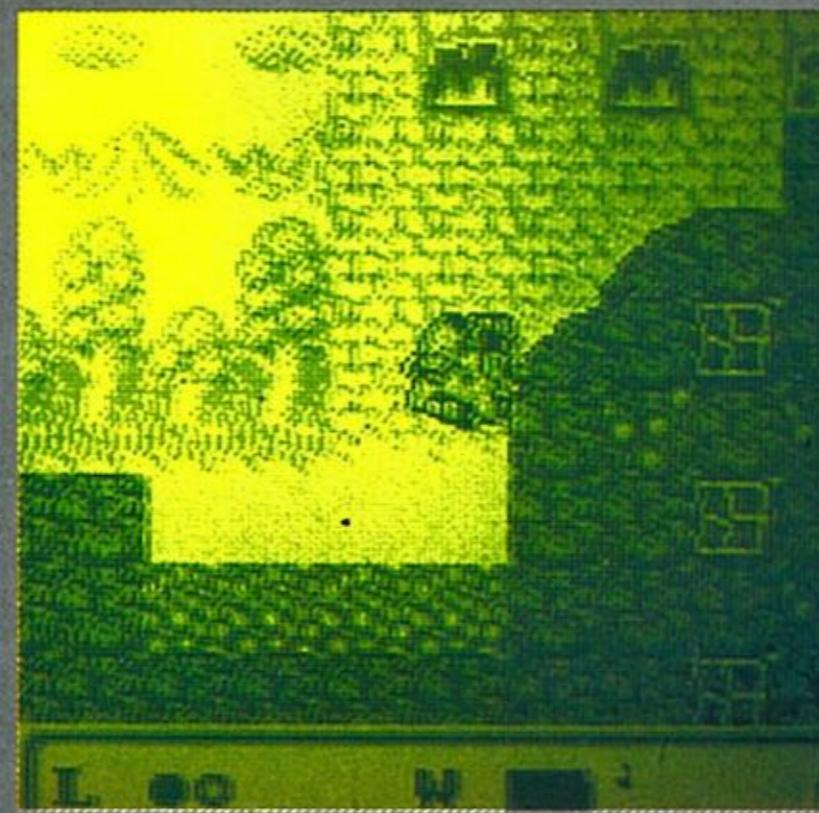
LES 10 ESSENTIEL

GARGOYLE'S QUEST

(Capcom) C+ n° HS

En dépit des qualités discutables de son écran, la Game Boy dispose de nombreux atouts : compacité, autonomie et grande jouabilité. Les éditeurs ne s'y sont pas trompés et la gamme logicielle est importante ! Au milieu de cette profusion, nous avons fait une sélection des dix jeux indispensables. Ils ne sont pas obligatoirement récents, mais ils sont essentiels à votre ludothèque Game Boy. Une précision en ce qui concerne Tetris : ce jeu incontournable est le plus souvent livré avec la Game Boy. Si tel n'était pas le cas, il faudrait évidemment l'ajouter sur la liste des achats prioritaires.

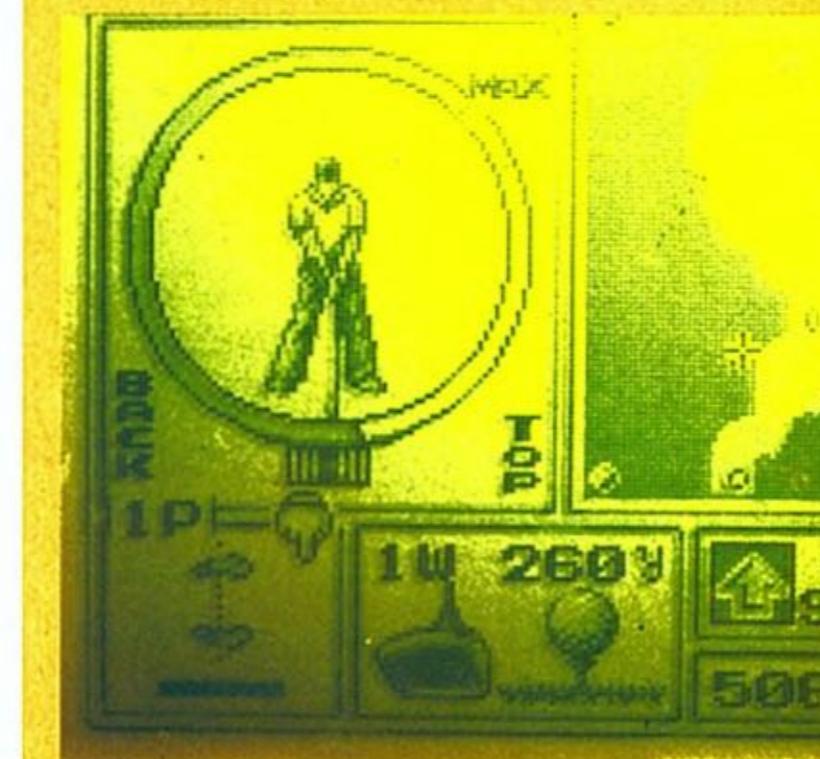
Sous des dehors de jeu d'action pure, Gargoyle's Quest cache en fait certains ressorts de jeux d'aventure et de rôle. Le thème est le suivant : pour pouvoir vaincre les Destructeurs qui sont de retour, il faut retrouver le descendant de la Gargouille Rouge. C'est bien sûr à vous qu'incombe cette tâche. Vous disposez de boules de feu pour combattre, ainsi que de la marche, du saut et même d'un court vol (indispensable pour atteindre certains lieux) pour vous déplacer. Au cours de votre quête, vous serez amené à rencontrer différents personnages avec qui vous pourrez



discuter. Certains vous fourniront d'importants indices, mais d'autres ne chercheront qu'à vous attaquer. Vous devrez aussi gérer votre potentiel vital en fonction de votre état et de vos potions. La réalisation est d'un bon niveau. Si les graphismes sont parfois un peu confus, en revanche la bande-son est exceptionnelle et la jouabilité parfaite. Le système intelligent de codes est d'autant plus appréciable que le début est vraiment très difficile. Un jeu prenant qui vous tiendra de longues heures en haleine.

KONAMIC GOLF

(Konami) C+ n° 4

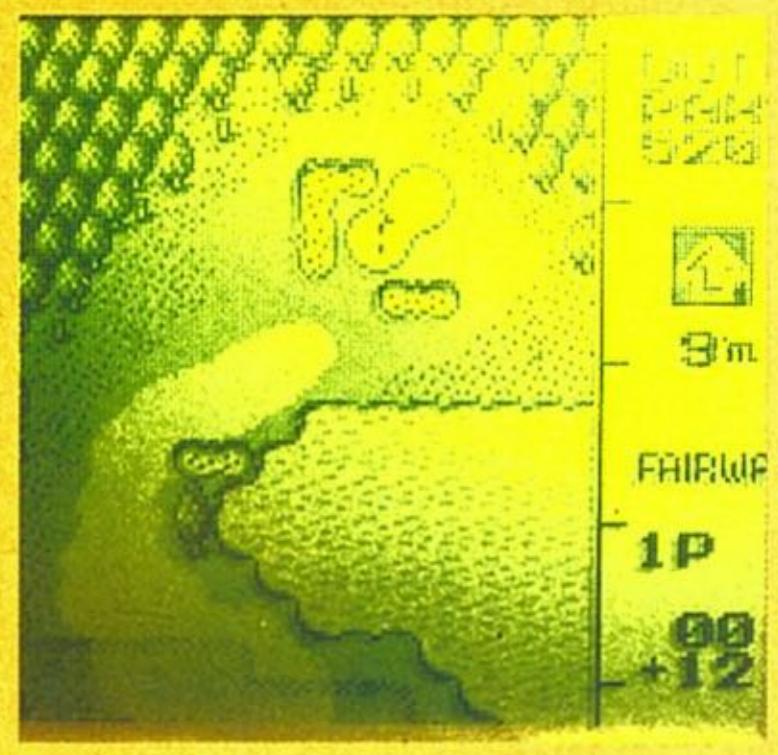


bunker où la balle s'enlisit, étendue d'eau (lac ou étang) à contourner, arbres isolés ou forêt. Mais ce qui fait surtout la qualité de ce programme, c'est la richesse de sa simulation. Il faut tenir compte du vent éventuel et placer ses pieds avec précision pour contrôler la direction générale d'envoi. Le programme vous propose d'emblée le club qui lui semble le mieux adapté aux conditions présentes, mais c'est à vous de choisir. Ne vous étonnez pas

si vous aimez les simulations de golf sur ordinateur, ce programme ne vous décevra pas. Les parcours sont variés et offrent des difficultés diverses :

alors de ne réussir qu'un malheureux tir de quelques mètres avec un 1W, si vous avez choisi ce club pour sortir d'un bunker ! L'exécution du swing lui-même s'effectue en deux temps en contrôlant respectivement la force du coup (et son efficacité) et l'effet donné à la balle. La réalisation est à la mesure du programme, avec des graphismes assez travaillés, une excellente animation du joueur au moment du swing et une bonne bande-son combinant bruitages et musique. La sauvegarde automatique apporte encore un plus, permettant d'interrompre à tout moment une partie pour la reprendre ensuite.

Un grand golf.



S SUR GAME BOY

ZOOM

ALTERED SPACE

(Imagesoft) C+ n° 4

Altered Space reprend la recette des jeux d'aventure-action qui faisaient fureur il y a quelques années sur micro 8 bits. Retenu prisonnier sur un vaisseau alien au cours d'une exploration sur Mars, notre héros Humphrey devra rejoindre au plus vite la cabine de pilotage, s'il ne veut pas succomber sous l'effet des gaz toxiques qui stagnent dans le vaisseau.

Chaque salle réserve ses surprises : ici ce sont des aliens à éviter, là des obstacles à franchir, ailleurs encore un passage à découvrir. Vous devrez sauter de caisse en caisse, les déplacer, les



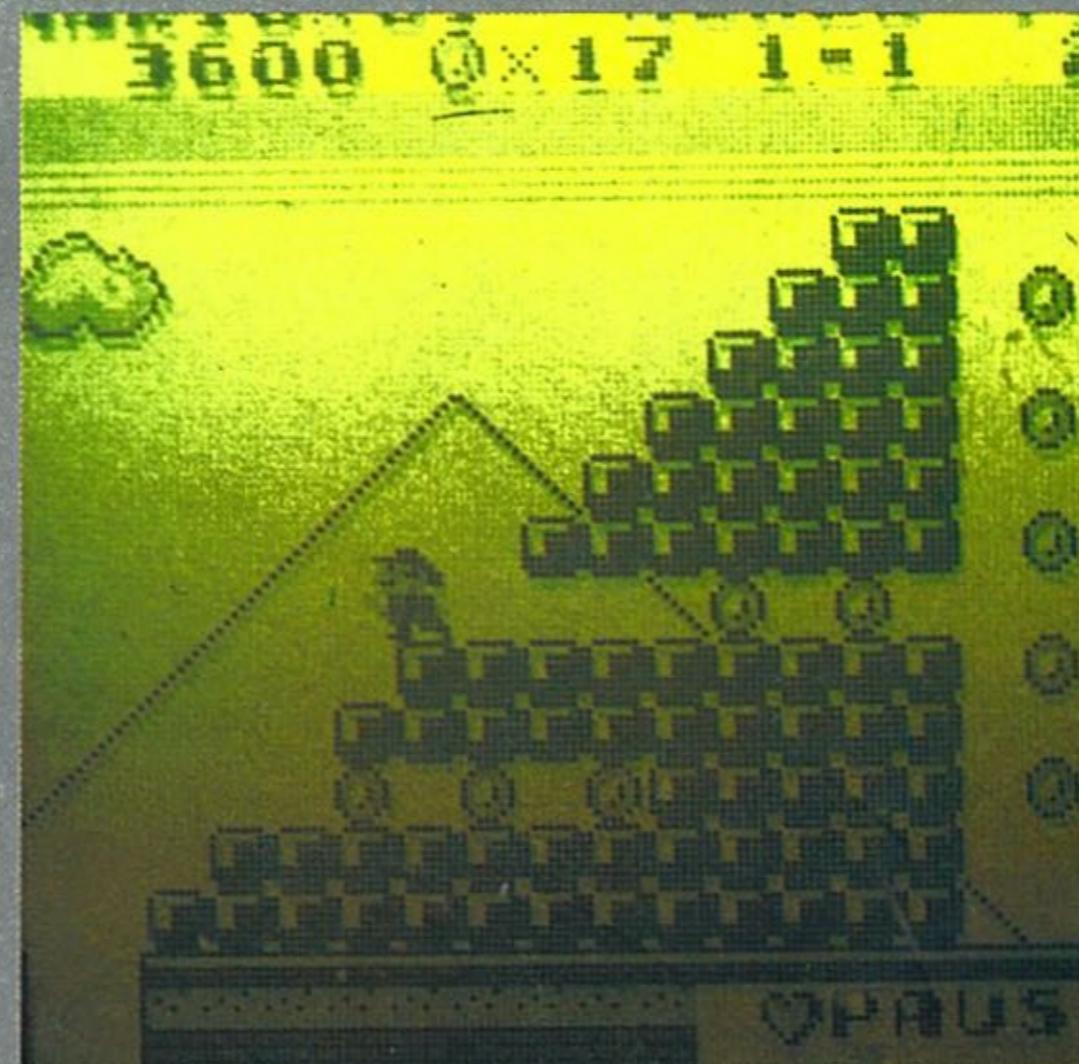
empiler, et utiliser judicieusement les élévateurs et autres ascenseurs. Quelques autres éléments pourront vous être utiles : arme, plan du vaisseau, clé pour ouvrir certaines portes, etc. La réalisation est un petit bijou de qualité. Les graphismes en 3D isométrique sont fouillés et bien lisibles. L'animation (lors des sauts par exemple) ne le cède en rien. La musique soutient bien vos efforts et la jouabilité parfaite ne vient pas entacher le plaisir de jeu. LE jeu d'aventure/action sur cette console.

GAME BOY

SUPER MARIO LAND

(NINTENDO) C+ n° HS

Ce titre fétiche constitue le cheval de bataille de Nintendo sur toutes ses consoles. La version Game Boy n'a rien à envier à ses consœurs. Ce jeu de plates-formes/action (complété de deux niveaux shoot-them-up) est une petite merveille, à la fois pour la progression de difficulté, l'intérêt de jeu et la durée de vie. Tout a été mûrement pensé dans les moindres détails : les changements de taille de votre héros, qui le protègent des morts immédiates et lui ouvrent d'autres horizons (casser certaines briques et acquérir le tir), le choix du passage en fin de tableau (celui du bas est le plus simple, mais celui du haut apporte en revanche un bonus-vie non négligeable) et surtout les passages secrets qui augmentent de



manière considérable la durée de vie du programme. Il arrive ainsi que l'on en découvre de nou-

veaux après des dizaines d'heures de jeu ! Si les bonus "cheminées" ne sont pas trop difficiles à trouver, d'autres demandent en revanche une exploration systématique et une bonne dose de hasard : exemple, certaines briques invisibles n'apparaissent qu'en cas de choc, et permettent d'accéder à un passage autrement inaccessible. A titre

d'anecdote, j'ai découvert l'un d'eux en ratant un saut. Au lieu de me retrouver dans l'eau et de

perdre une vie (j'étais petit), j'ai mis le pied sur une plate-forme invisible, évitant du même coup un chemin dangereux.

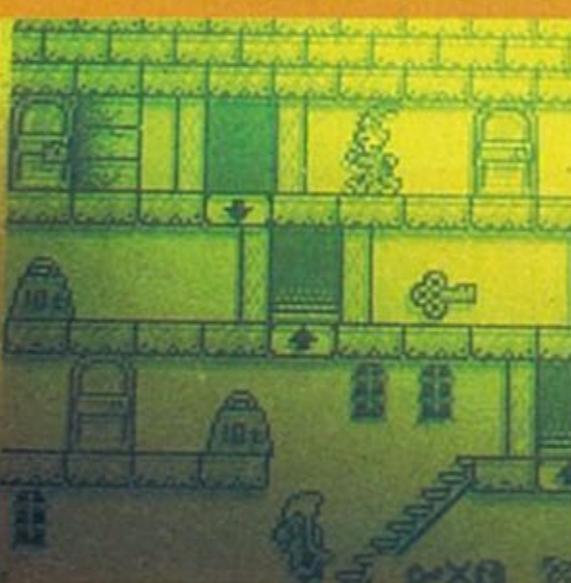


Dans de nombreux cas, les stratégies à adopter sont différentes selon que l'on est petit ou grand. On ne reste pas indifférent à Super Mario Land, ce jeu ayant même gagné aux consoles plusieurs personnes "rebelles". Et si vous êtes parvenu à finir le jeu (ce qui ne se fait pas de sitôt), il reprend avec de nouveaux monstres qui perturbent complètement les automatismes durement acquis ! Un programme qui restera dans la légende, au même titre que Space Invaders ou PacMan.

BUG'S BUNNY

Crazy Castle II

(Kemco)
C+ n° 5



Sur un thème proche de Castle of Illusion (retrouver sa fiancée enlevée par une méchante sorcière), Kemco propose un excellent jeu de réflexion mêlé d'action. Ici c'est Bugs Bunny qui est en scène, opposé aux autres héros de la Warner : Daffy Duck, Wile Coyote, Sam le pirate, Sylvestre et autres Gros Minet. Notons au passage que les inconditionnels de Mickey pourront éventuellement retrouver leur héros dans un jeu similaire (Mickey II) du même éditeur.

Pour accéder à la sortie de chaque niveau (composé de plusieurs étages), il faut récupérer les différentes clés. Si l'entreprise est facile dans les premières salles, il n'en est pas de même par la suite, vous vous retrouvez obligé d'emprunter tuyau, téléporteur, corde, voire même catapulte pour passer. De nombreux objets se révèlent d'une

grande aide, à condition de découvrir leur usage : marteau et pic pour casser les blocs de pierre ; bouclier, réveil ou éclair ralentiront les adversaires, vous accordant un petit répit ; la carotte, capitale, redonne une vie à notre Jeannot ; enfin arbalète, bombes et poids de dix tonnes fournissent tout l'arsenal nécessaire pour anéantir les adversaires ! La réalisation est superbe. Outre la qualité des graphismes variés et travaillés, l'animation fluide et rapide et la musique entraînante, le scénario est solide. Les moyens mis en œuvre pour accéder à la sortie sont toujours différents. Les multiples vies continues vous permettront de bien progresser, tandis que l'intelligent système de codes évite de recommencer au début.

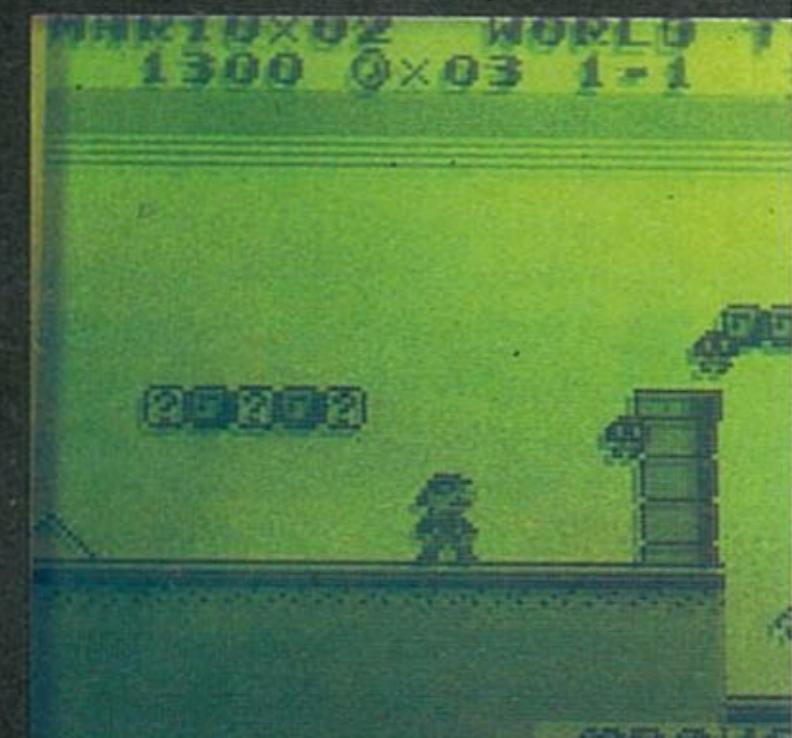
DR MARIO

(Nintendo) C+ n° 1

Décidément, le nom de Mario semble porter chance à Nintendo. Ici, il ne s'agit pas d'une variante de Super Mario mais d'un jeu de stratégie/action à la manière de Tetris. Dr Mario en reprend d'ailleurs certains des ingrédients, complétés d'autres empruntés à Columns.

N'allez surtout pas imaginer qu'il s'agit d'un vulgaire plagiat.

Dr Mario est une création à part entière, aussi passionnante, qui demande une stratégie propre. Le but du jeu est d'une grande simplicité : faire disparaître l'intégralité des virus d'un tableau en disposant les gélules bicolores avec intelligence. Dès qu'un ensemble de quatre éléments (virus ou moitié de gélule) de même couleur est formé horizontalement ou verticalement, il disparaît.



Bien entendu, à mesure du jeu, les choses se compliquent, car les gélules vont être "larguées" de plus en plus vite. Simple, voire même quasiment simpliste au premier abord, ce programme recèle en fait des possibilités stratégiques très variées.

On apprend ainsi à calculer en fonction de la prochaine gélule, à créer des ponts temporaires, à passer par en dessous, etc. Les options de départ sont d'une grande richesse : choix du niveau de jeu, de la vitesse et de la musique d'accompagnement. Le mode deux joueurs (avec deux consoles reliées en réseau) donne lieu à des parties acharnées, des moitiés de gélules apparaissant aléatoirement chez l'adversaire si l'on réussit à former plus d'une ligne simultanément. Chaque joueur peut régler indépendamment sa vitesse et son niveau, ce qui garantit des combats toujours équilibrés, quel que soit le niveau des deux joueurs. Dr Mario est vraiment un grand jeu, le seul à pouvoir concurrencer Tetris en action-stratégie.

BURAI FIGHTER

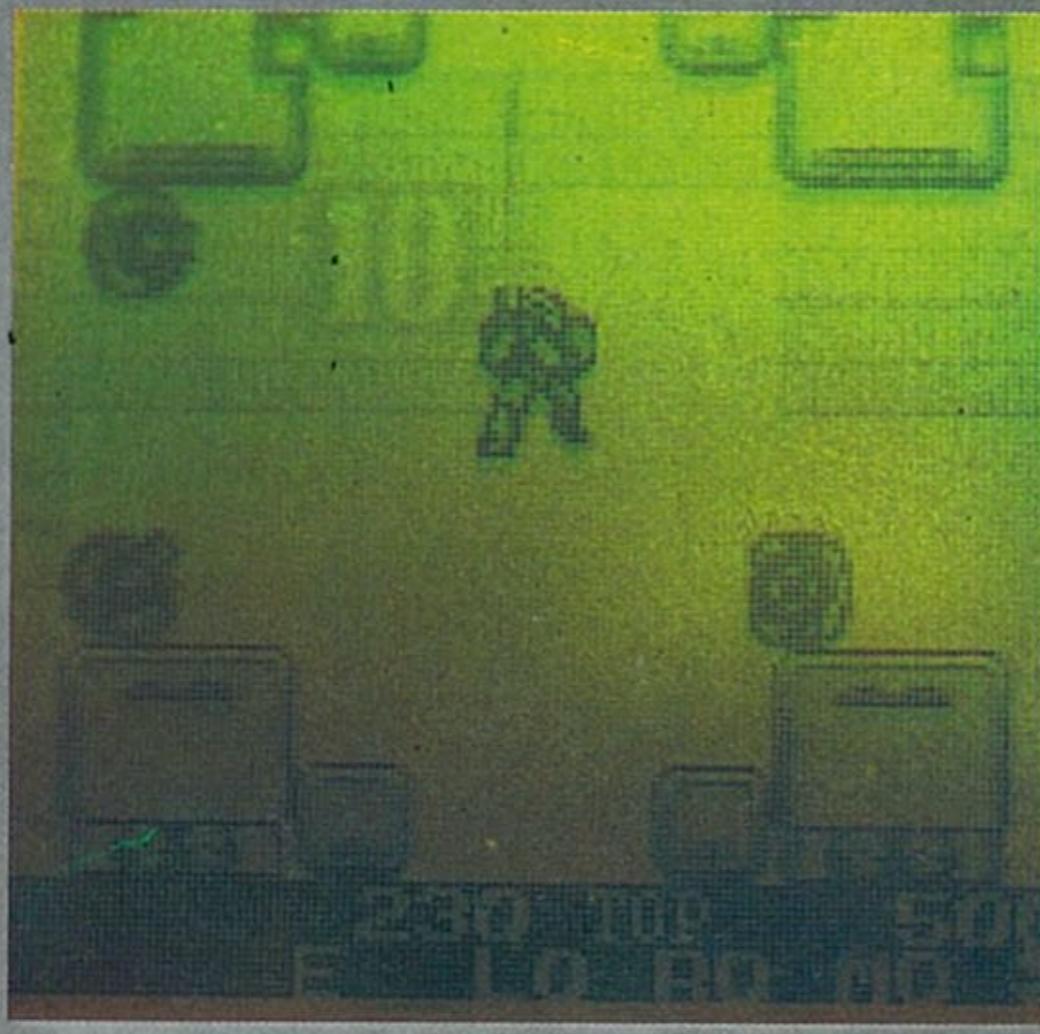
(Taxan) C+ n° 1

Bien qu'ils ne constituent pas le genre dominant sur Game Boy, les shoot-them-up se portent cependant bien, avec d'excellents titres comme Nemesis et Aerostar (plus beaux même que notre sélection). Buraï Fighter se distingue par la variété et la richesse de son action. Ce shoot-them-up dispose de tous les types de scrolling : horizontal, vertical ou même diagonal, avec scrolling complémentaire s'il vous plaît. Vous disposez d'un jetpack qui vous permet de vous déplacer indépendamment du scrolling dans les quatre directions

et d'un pistolet aux munitions inépuisables qui vous donne accès à huit directions de tir, toujours aussi indépendantes du scrolling et de votre déplacement. En clair, dans Buraï Fighter, on peut parfaitement combi-

ner un scrolling horizontal vers la droite, un déplacement volontaire vers le haut (qui peut alors révéler une salle cachée grâce au scrolling vertical complémentaire), tout en tirant en diagonale bas-gauche par exemple ! Ajoutez à cela que la gestion des inévitables bonus est intelligemment menée. Les pastilles bonus changent de type en permanence, chacun ayant ses avantages propres. Il est donc important de ne pas en changer si vous détenez le bon dans un passage délicat. L'acquisition des autres types n'est cependant pas inutile car, en cas de mort, vous ne perdez que l'arme courante et non les autres. Buraï Fighter offre encore d'autres richesses : jeu à deux simultané avec le câble, choix du niveau de jeu et surtout sauvegarde grâce à un système de codes qui évite de reprendre le jeu au début.

La réalisation est excellente, avec une animation variée et fluide, une bande-son efficace et une jouabilité exemplaire (une fois que l'on a pris le coup de main). Seuls les graphismes sont un peu en deçà, tout en restant d'un bon niveau. Un grand shoot-them-up.



REVENGE OF THE GATOR

(Hal) C+ n° HS

Un jeu de flipper sur console, bof... Oui mais quel jeu de flipper ! Tout d'abord le thème est traité de manière originale et souvent humoristique. Les alligators se retrouvent à de multiples niveaux. Ici la queue de l'un d'eux renvoie la boule dans le tableau supérieur. Là des têtes reptiliennes servent de bumper. Ailleurs ce sont des œufs qu'il faut détruire au plus vite avant que les bébés alligators ne se répandent. Lorsqu'une boule est perdue, elle atterrit tout droit dans la gueule grande ouverte d'un alligator, qui l'avale d'un coup et voit son ventre grossir d'autant ! Le jeu lui-même est tout aussi riche. Les trois tableaux de base superposés (le troisième n'est accessible qu'après avoir ouvert la porte) sont complétés d'un vaste éventail de tableaux bonus qui peuvent à leur tour ouvrir sur de nouveaux tableaux bonus. Au total, près d'une dizaine de tableaux différents, et je ne suis même pas sûr de les avoir tous découverts ! La réalisation est excellente. L'animation de la boule et surtout le rendu de l'inertie et



des rebonds sont tels que l'on a du mal à imaginer qu'il ne s'agit pas d'une vraie boule. La bande sonore est tout aussi réussie, combinant une agréable musique d'ambiance à des bruitages variés. Seuls petits regrets : l'impossibilité de "masser" le flipper et la transition des écrans sans scrolling. Revenge of the Gator vous captivera longtemps, d'autant qu'il est possible d'y jouer à deux, en alternance (avec une seule console) ou simultanément (avec deux consoles reliées en réseau).

Dossier réalisé par Spirit, avec l'aide de Jimmy H. et de Jacques Harbon.

ZOOM

THE CHESSMASTER

(The Software Toolworks) C+ n° HS



The Chessmaster est une adaptation du programme d'échecs disponible sur micro. On pourrait penser étant donné la taille de la cartouche qu'il ne s'agit que d'un ersatz de programme d'échecs. Eh bien rassurez-vous, il n'en est rien, bien au contraire. The Chessmaster est même doté d'un nombre assez incroyable d'options que lui envieraient bien des

échiquiers électroniques. Ainsi on peut jouer seul ou à deux ou même laisser jouer tout seul le programme, choisir son camp (avec possibilité de retourner l'échiquier pour jouer avec les Noirs en bas), définir différentes aides ou règles (réflexion pendant le temps adverse, bibliothèque d'ouverture, mode professeur, visualisation des coordonnées des cases et/ou des pendules pour chaque camp, obligation de jouer une pièce touchée). Le retour arrière n'est pas limité et peut donc s'effectuer jusqu'au début de la partie, avec possibilité de reprise en avant. Les problémistes disposent de l'établissement d'une position ainsi que de la recherche de mats jusqu'en 5 coups. The Chessmaster offre un éventail de niveaux variés (13 au total), tous jouables en parties normales. La force du programme est tout à fait raisonnable. A titre de comparaison, elle est supérieure à la version 2000 de Chessmaster sur micro. Le programme tiendra donc tête sans problème à des joueurs débutants ou moyens, mais ne pourra pas se mesurer avec succès à de bons joueurs de club. La réalisation est d'un bon niveau, avec un usage soutenu des digitalisations vocales. Les graphismes sont bien travaillés mais l'écran un peu sombre requiert un fort éclairage pour être parfaitement lisible. The Chessmaster est une cartouche étonnante, qui transforme la Game Boy en un bon ordinateur d'échecs de voyage, à un prix ultra compétitif.



F1 RACE

(Nintendo) C+ n° 1

des joueurs absents, ce qui permet de disputer cette épreuve en solitaire. Deux voitures sont à votre disposition, qui se différencient par leur vitesse moyenne et de pointe. En fait chacune a sa spécificité en fonction du type de circuit.

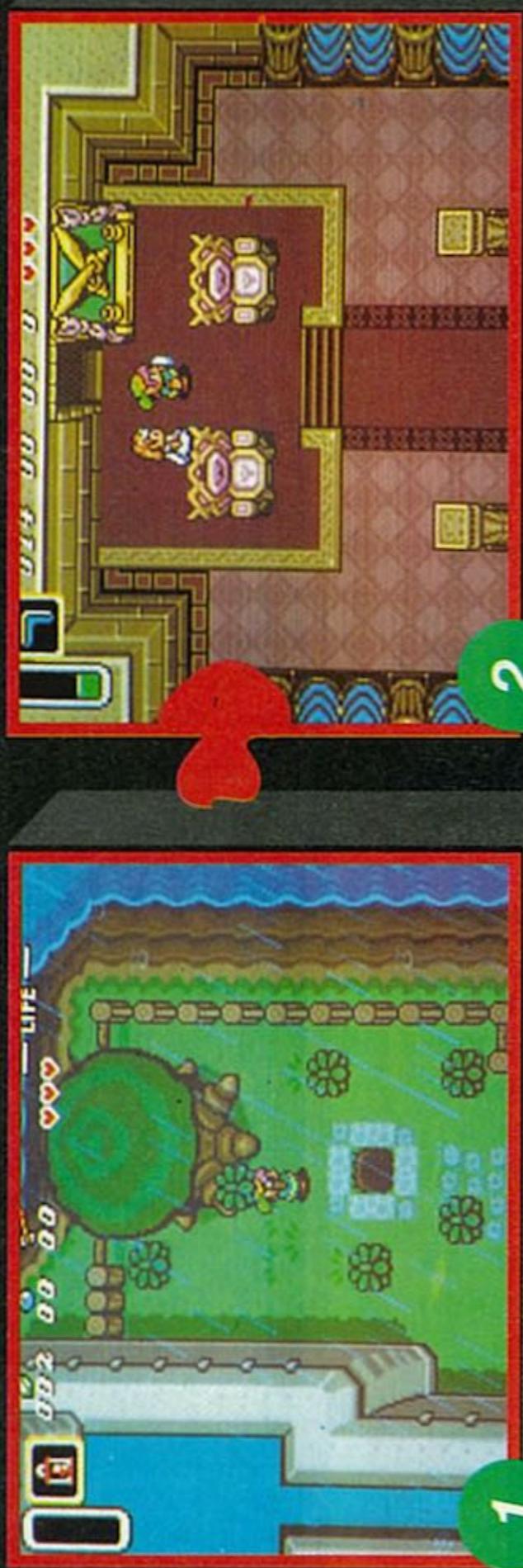
La réalisation est étourdissante. Les graphismes sont très travaillés avec des paysages variés. L'animation est étonnante et restitue parfaitement la sensation de vitesse et les décrochements dans les dérapages. La bande-son n'est pas en reste, reproduisant parfaitement les régimes du moteur et les crissements des pneus. Ajoutez à cela que les scores sont sauvegardés par une petite pile, ce qui est tout à fait exceptionnel sur cette console. F1 Race se révèle vraiment prenant et pourrait en remontrer à plus d'une course sur console plus puissante !

Si vous aimez les courses de voitures, vous allez être servi ! Trois types de courses vous sont proposés : le Grand Prix qui vous oppose aux autres pilotes sur différents circuits (il faut terminer impérativement premier pour avoir le droit de disputer la course suivante), la course contre la montre, avec ou sans obstacle, sur le circuit de votre choix (huit en tout), et enfin le Championnat du monde. Ce dernier mode vous permet d'affronter jusqu'à trois autres joueurs, l'adaptateur pour relier les Game Boy étant fourni dans le package. Le programme prend la place

Le plan • Le plan • Le plan • Le plan

SUPER FAMICOM L'ÉPÉE DE L'ÉPONDRE

Coup de tonnerre, avec *Zelda III, l'arrivée du hit des hits de la Nes sur la Super Famicom !* Jeu géant, sublime, somptueux, génial, dont voici la solution complète ! Attention : on vous mâche le travail, mais il reste du boulot... Accrochez-vous.



1 Après avoir récupéré la lampe dans votre maison, dirigez-vous vers le château gris. La porte d'entrée étant fermée, souillez les buissons et vous découvrirez un passage secret. Une fois dans le château, n'oubliez pas de récupérer l'épée de feu votre père et d'aller délivrer la princesse Zelda.



2 Rendez-vous ensuite à la salle du trône où est cachée la sortie du château.



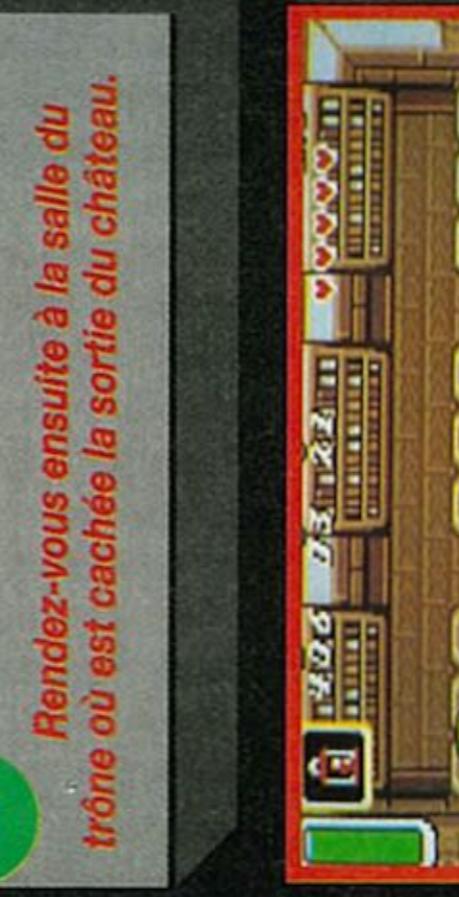
3 Une fois sorti, regardez bien votre carte et allez à la maison désignée.



4

4

5

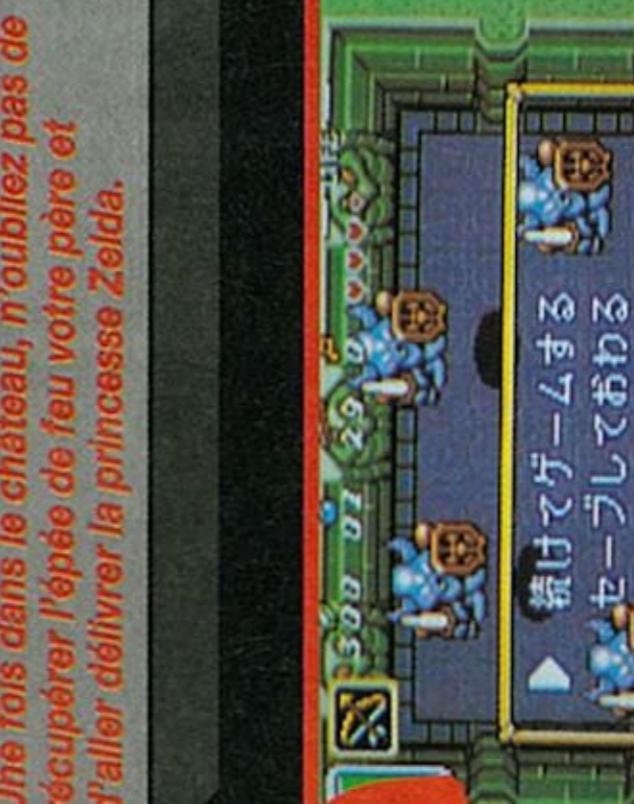


6

7



7 A l'entrée du village se trouve une maison ; un livre est posé sur une bibliothèque ; grâce à vos bottes, courrez droit devant ce meuble et prenez le livre.



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42



43



44



45



46



47



48



49



50



51



52



53



54



55



56



57



58



59



60



61



62



63



64



65



66



67



68



69



70



71



72



• Le plan • Le plan • Le plan • Le plan



15

Allez au premier château et trouvez le singe caché sous le carré de haies.



19

Prudence, il vous faudra tout d'abord aller dans la forêt du premier monde afin de trouver un télétransporteur. Après l'avoir utilisé, vous pourrez entrer dans le château. Là encore, ne négligez pas les différentes entrées. Le quatrième château, lui, est dans le village. Tirez la grille de la statue pour y pénétrer. Ce château est assez délicat, en effet le boss n'est pas dans sa salle.



24

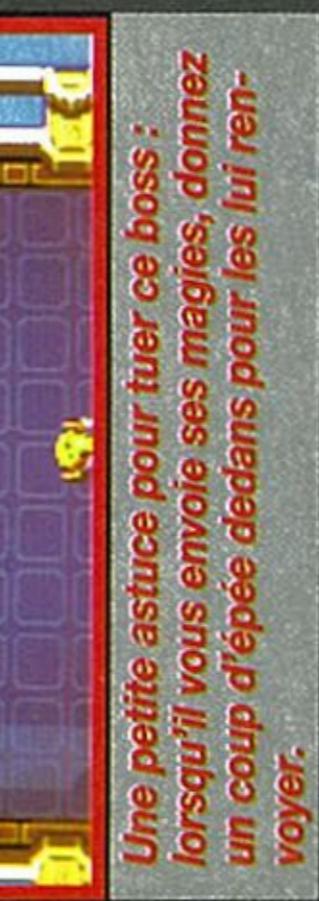
Amenez-la à la salle du monstre, précisément sur le Carré de lumière. Celle-ci se transformera en monstre, d'ailleurs très facile à éliminer.



14

Montez au-dessus du château, sur les murailles et donnez un coup d'épée sur le champ magnétique bloquant l'entrée.

13



Une petite astuce pour tuer ce boss : lorsqu'il vous envoie ses magies, donnez un coup d'épée dedans pour les lui renvoyer.



18

Entrez dans le temple qui se trouve en face de vous et tirez le levier de droite pour que l'eau s'écoule. Dans le second monde, vous pourrez accéder aux salles du labyrinthe. Une fois ce donjon terminé, attaquez le troisième.



23



Lorsque vous aurez réussi à terminer ce château, vous devrez ensuite prendre l'épée sacrée. Regardez à nouveau votre carte, une tête de mort clignote au-dessus du château gris, c'est le big boss !

12



17

Pour la somme d'environ 110 pièces, il vous ouvrira la porte du donjon. Sirion n'a aucun problème pour le boss.

16



20

Pour le trouver, allez au dernier étage, à la salle de droite et lancez une bombe sur le sol craquelé.

Descendez ensuite dans les sous-sols et délivrez la jeune fille.



21

Le plan • Le plan • Le plan • Le plan



28

Ce château terminé, allez dans la clairière du monde 2, un renard vous donnera une pelle.



32

Pour entrer dans le sixième château, il vous faudra utiliser la magie que vous aurez préalablement trouvée dans le désert du premier monde.



36

Utilisez votre marteau sur les trois pics roses et, si vous avez acquis tous les objets du jeu, un télétransporteur, que vous emprunterez, apparaîtra.



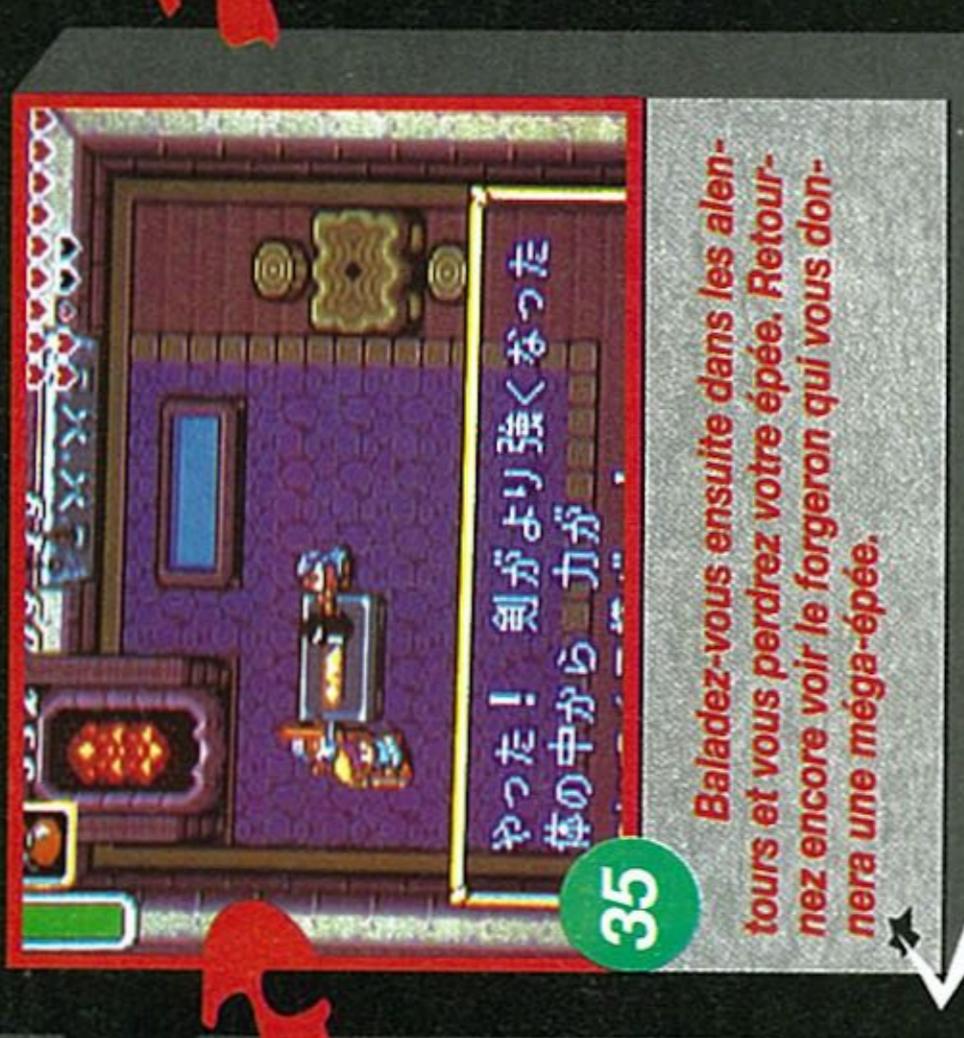
27

Prenez ensuite le télétransporteur caché sous une pierre.



31

Soulevez ensuite la pierre à votre droite et utilisez à nouveau le télétransporteur.



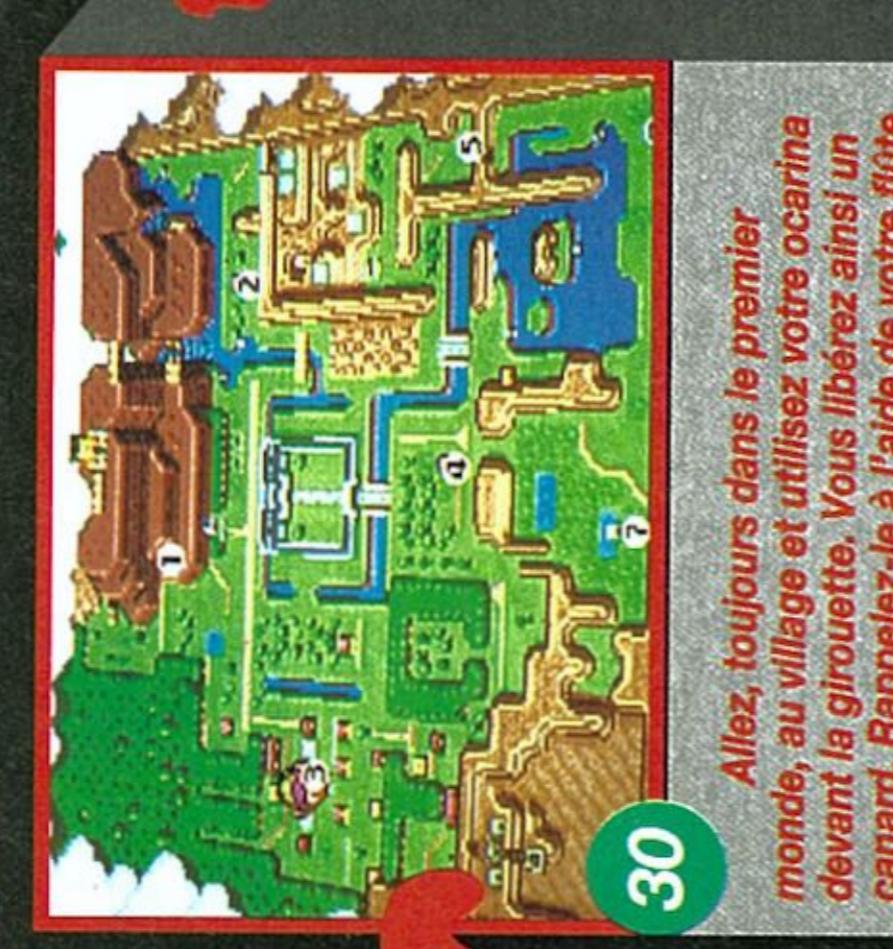
35

Baladez-vous ensuite dans les alentours et vous perdrez votre épée. Retournez encore voir le forgeron qui vous donnera une mega-épée.



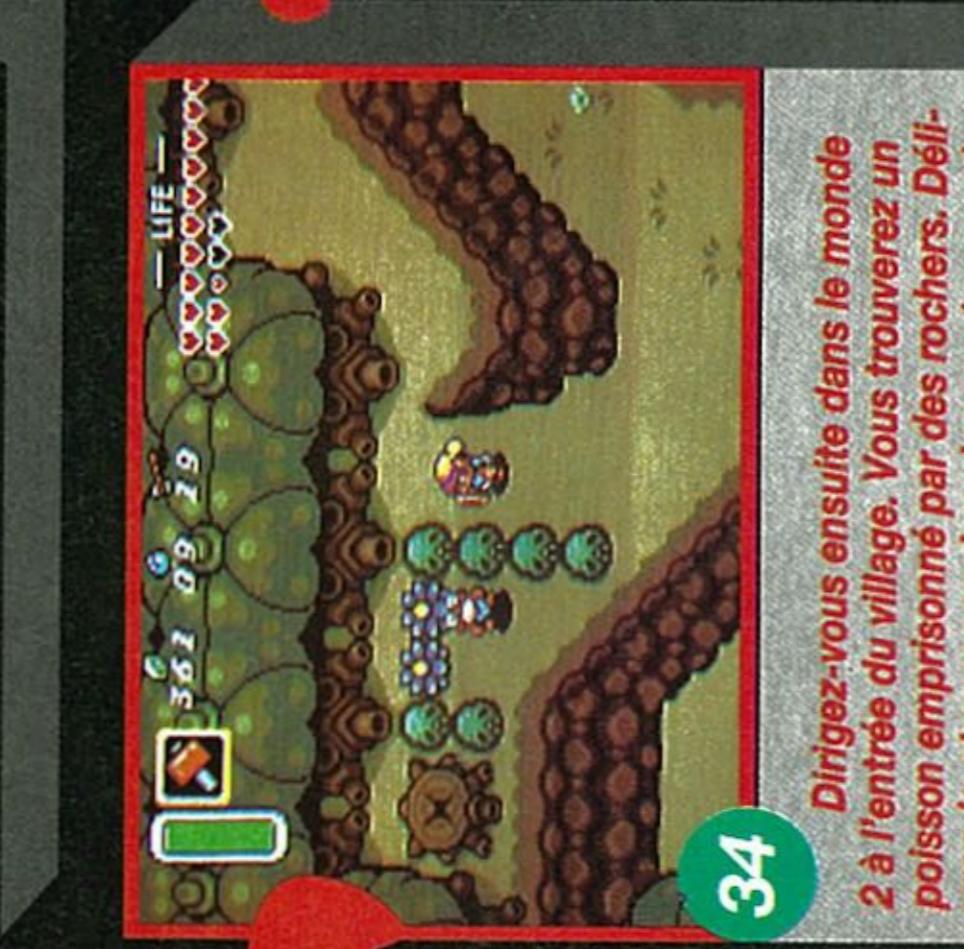
26

Pour avoir accès à ce château, utilisez votre miroir en face de celui-ci et montez sur la petite île.



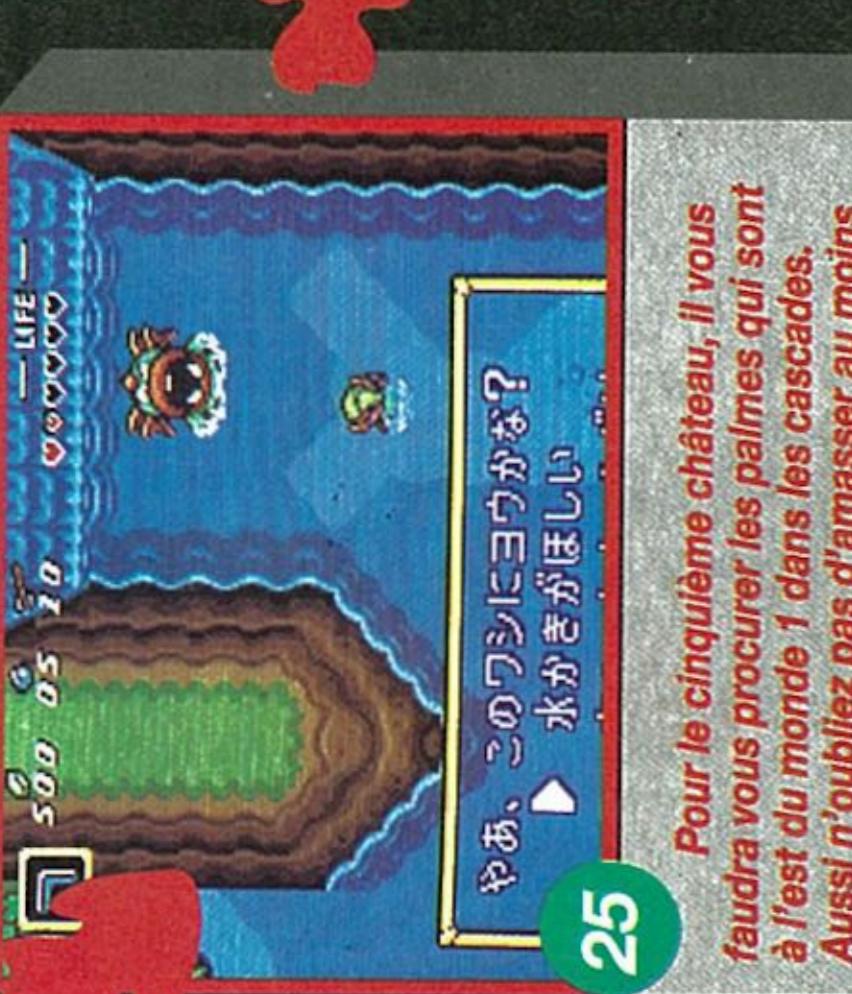
30

Allez, toujours dans le premier monde, au village et utilisez votre ocarina devant la giroquette. Vous liberez ainsi un canard. Rappelez-le à l'aide de votre flûte et choisissez la position 6 (en bas à gauche).



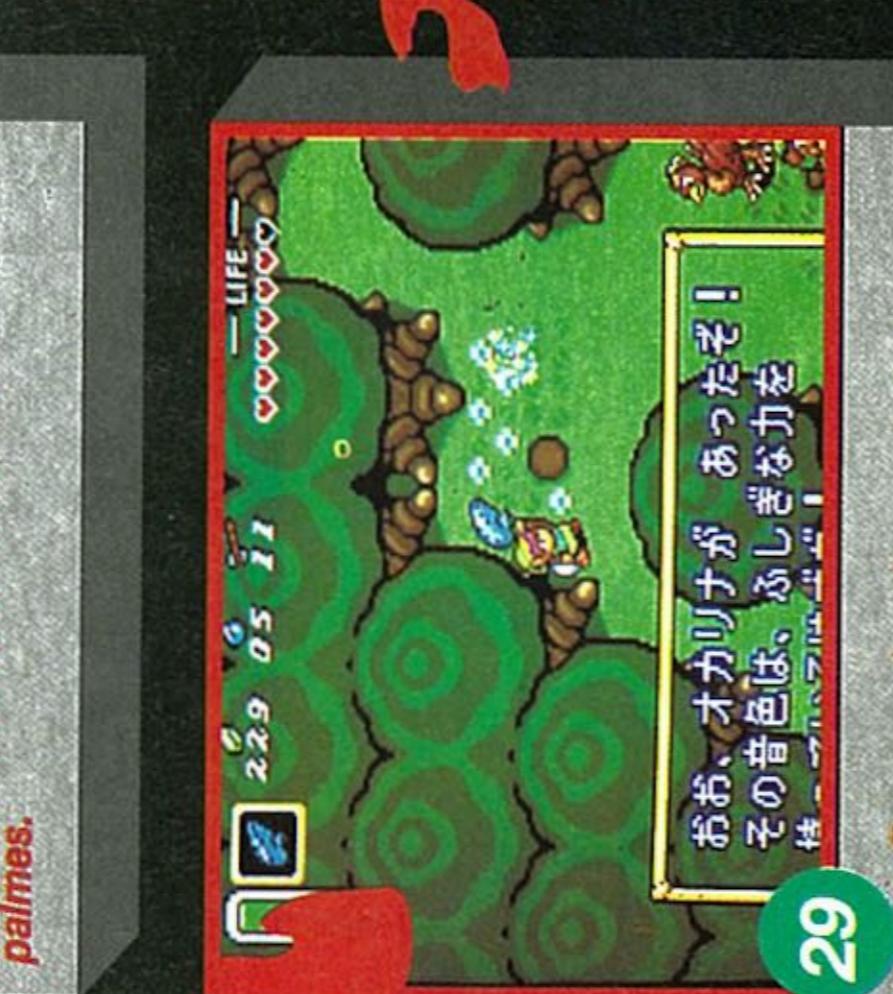
34

Dirigez-vous ensuite dans le monde 2 à l'entrée du village. Vous trouverez un poisson emprisonné par des rochers. Délivrez-le et revenez dans le premier monde. Accompagnez le poisson transformé en petit vieux dans la maison du forgeron et ressortez. Entrez à nouveau, le forgeron vous fera une proposition que vous accepterez.



25

Pour le cinquième château, il vous faudra vous procurer les palmes qui sont à l'est du monde 1 dans les cascades. Aussi n'oubliez pas d'amasser au moins 500 pièces pour pouvoir acheter ces palmes.



29

Revenez dans le monde 1 et creusez au nord-ouest du tronc sur lequel un homme joue de la flûte. Vous trouverez alors un ocarina (flûte à cinq trous).



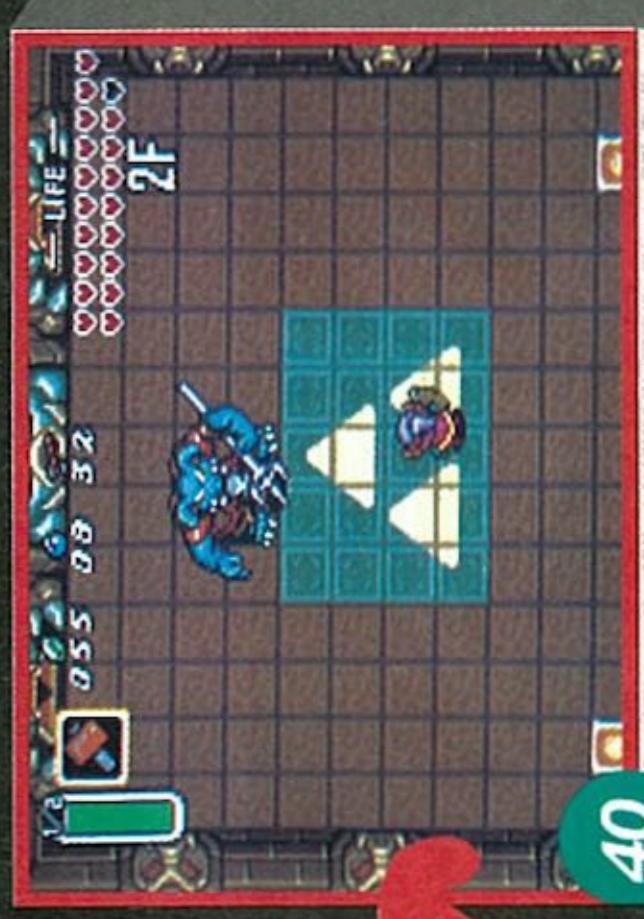
33

Pour aller au niveau 7, cela devient plus complexe : il vous faudra d'abord vous rendre dans les chutes d'eau au second monde. Vous découvrirez un rond formé par des pierres. Lancez un rocher tête de mort dans ce rond pour avoir la troisième magie.

Il faut maintenant attaquer le labyrinthe n°7.
Dans le premier monde, allez à l'endroit du septième château, qui est en fait une petite plate-forme.

Dans le premier monde, allez à l'endroit du septième château, qui est en fait une petite plate-forme.

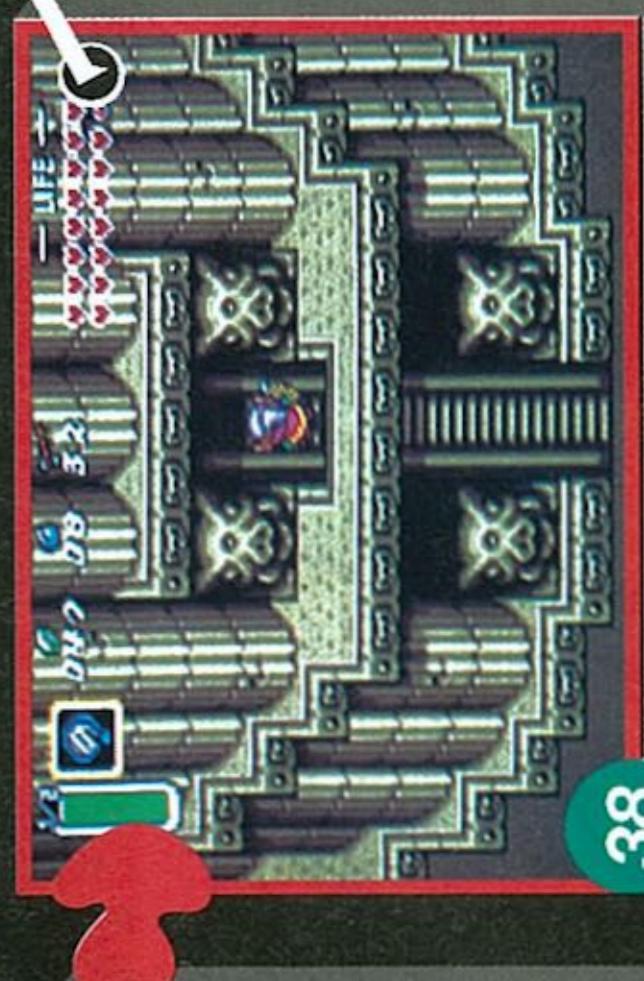
• Le plan • Quelques conseils • Que



Vous y rencontrerez quelques anciens monstres de fin comme les soldats ou encore le serpent. Une fois à la salle du monstre, suivez la même technique qu'au big boss du monde 1.



Quand vous aurez réussi à tuer le septième boss, ne vous réjouissez pas trop vite car il vous reste encore à conquérir le gros château situé à la gauche de la tortue.



Vous arrivez au-dessus d'une tortue prisonnière d'un rocher. Utilisez votre magie pour entrer dans le château.



Dans votre quête, amassez le plus possible d'argent pour pouvoir acheter le maximum de potions revitalisantes. Visitez tous les endroits possibles, des passages secrets étant cachés de part et d'autre du monde. Dans les châteaux, il faut d'abord trouver les éléments majeurs comme la carte, la boussole, ainsi que la grosse clé, avant de pouvoir ouvrir les gros trésors et arriver à la salle du monstre. Chaque monstre demande une technique particulière ; donc inutile de foncer dans le tas. Ce jeu demande également beaucoup de curiosité alors prenez le temps de visiter toutes les maisons et de dialoguer avec tous les personnages.

Bon courage à tous (vous en aurez besoin !).

Charles Daleau

fin du jeu

Le boss est à l'intérieur et, cette fois-ci, il ne s'échappera plus !

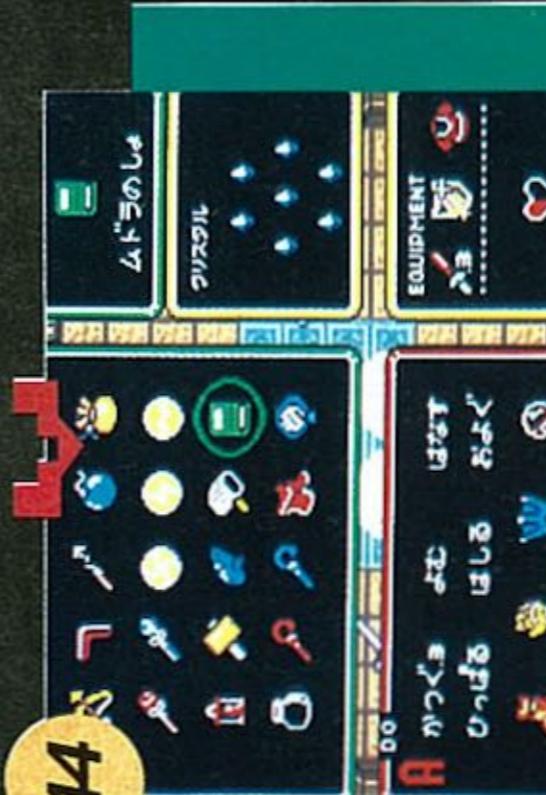
Vous croyez avoir réussi à le tuer, et bien non car, encore une fois, il s'échappe en se transformant en chauve-souris. Mais heureusement votre canard préféré vient à la rescousse et vous emmène au-dessus de la pyramide.



Un des rares télétransporteurs du monde 1 à pouvoir être utilisé.



Arrivé au second monde, vous vous trouverez sur une pyramide qui doit sûrement cacher un mystère.



Le nombre d'objets à récupérer est impressionnant.



Lorsque vous utiliserez une flèche sur une statue, un passage secret apparaîtra peut-être.



Les magasins de potions sont nombreux dans le jeu, aussi n'hésitez pas à sélectionner le moins cher.



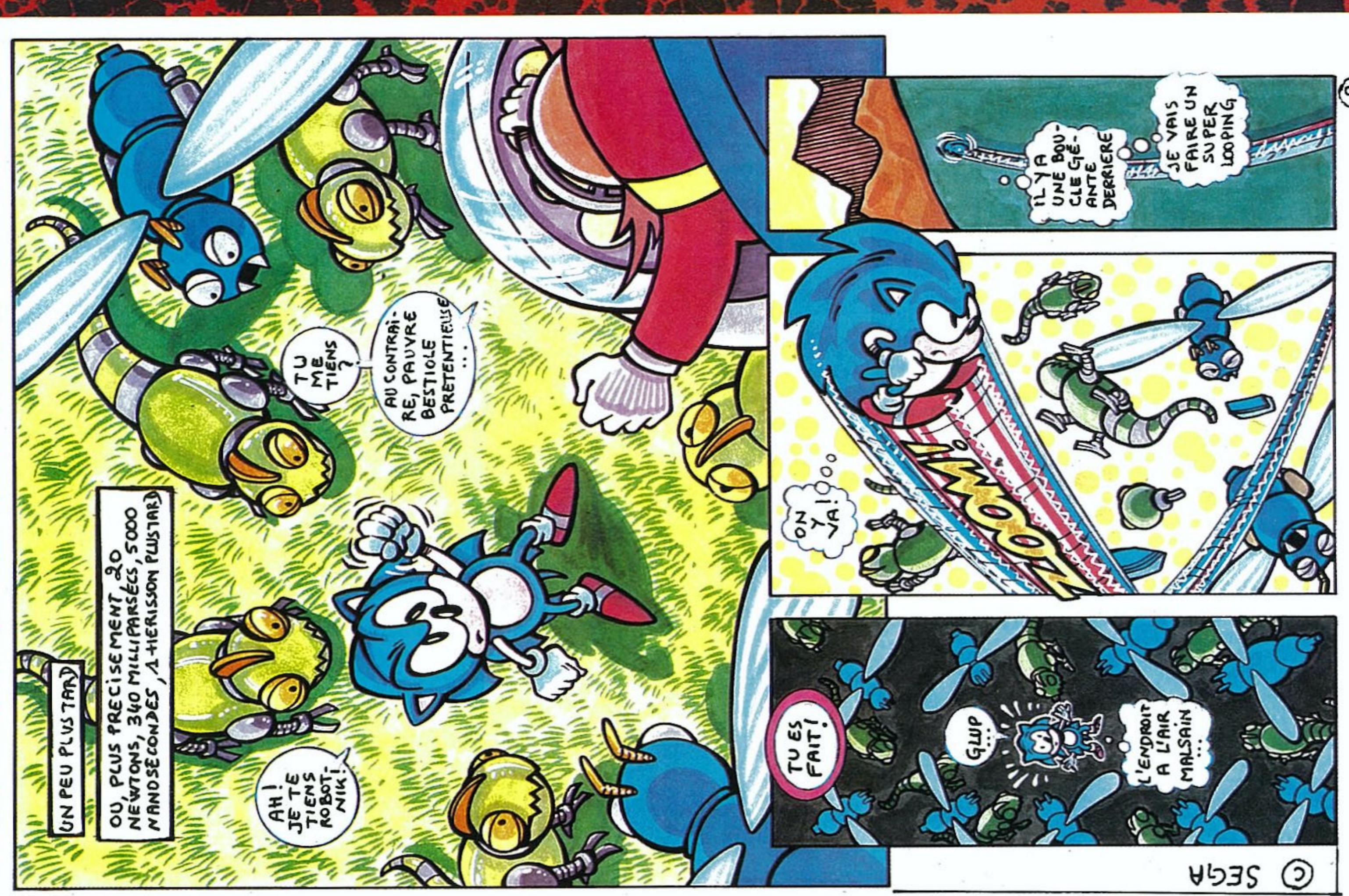
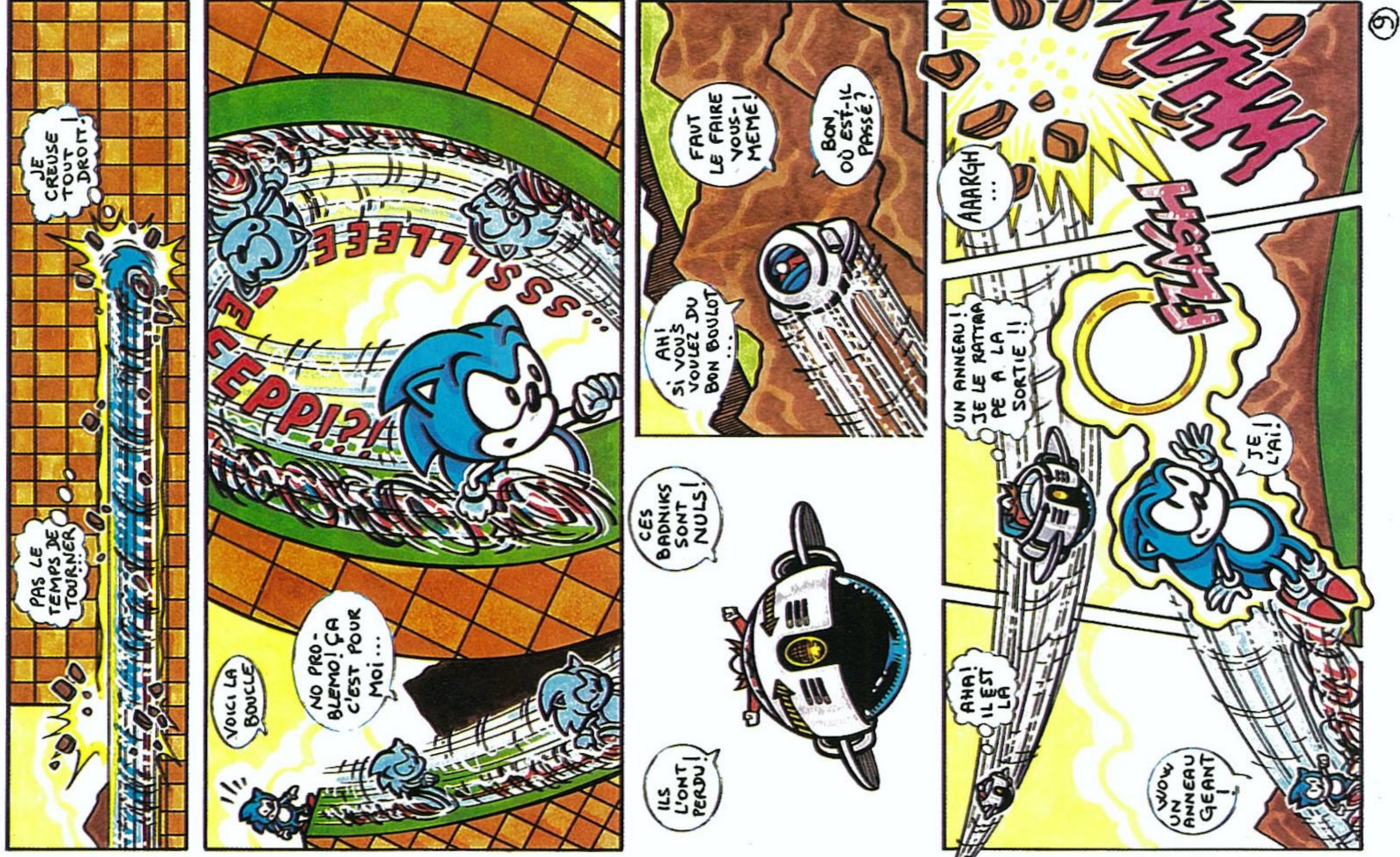
Les gros trésors des châteaux augmenteront votre puissance.



Le personnage à l'entrée du désert vous donnera un bocal utile si vous désirez poursuivre votre quête.



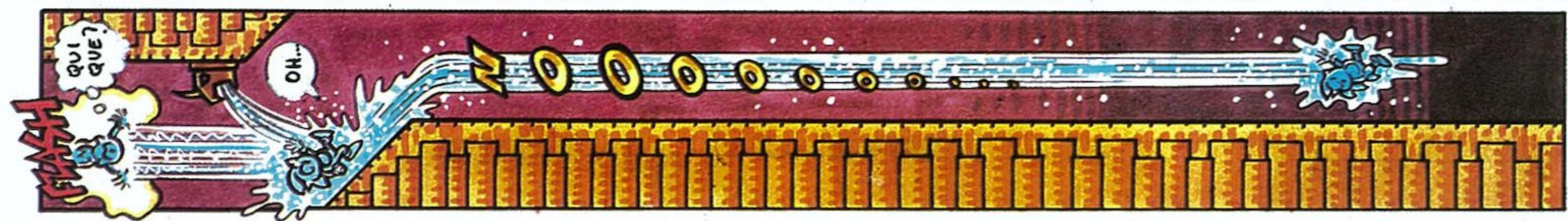
Les lampes, qui sont à allumer, vous permettront d'accéder à certaines salles.



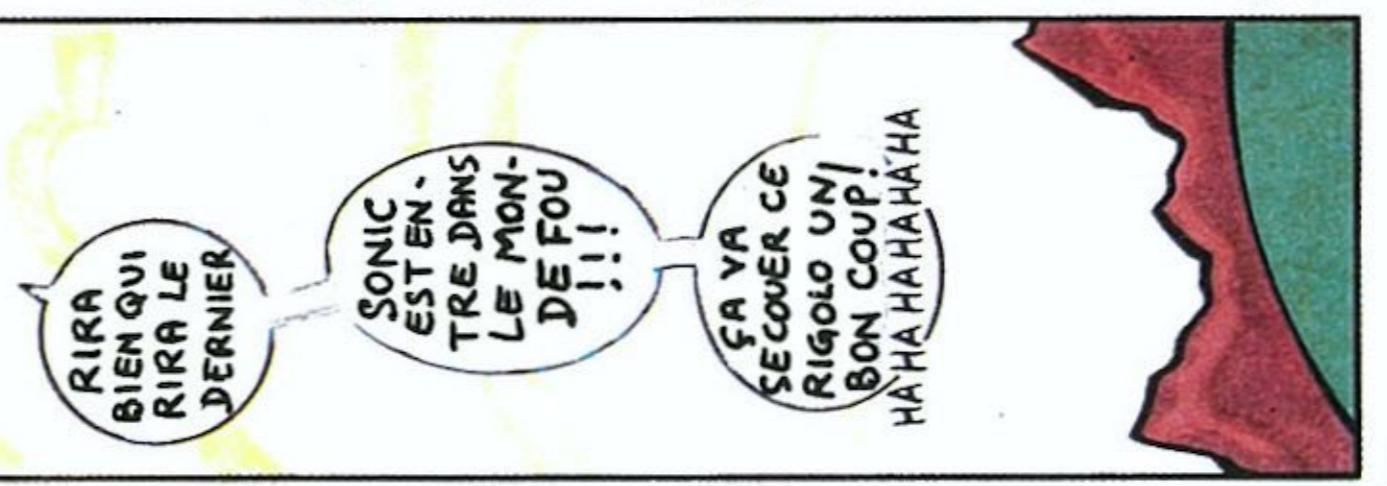
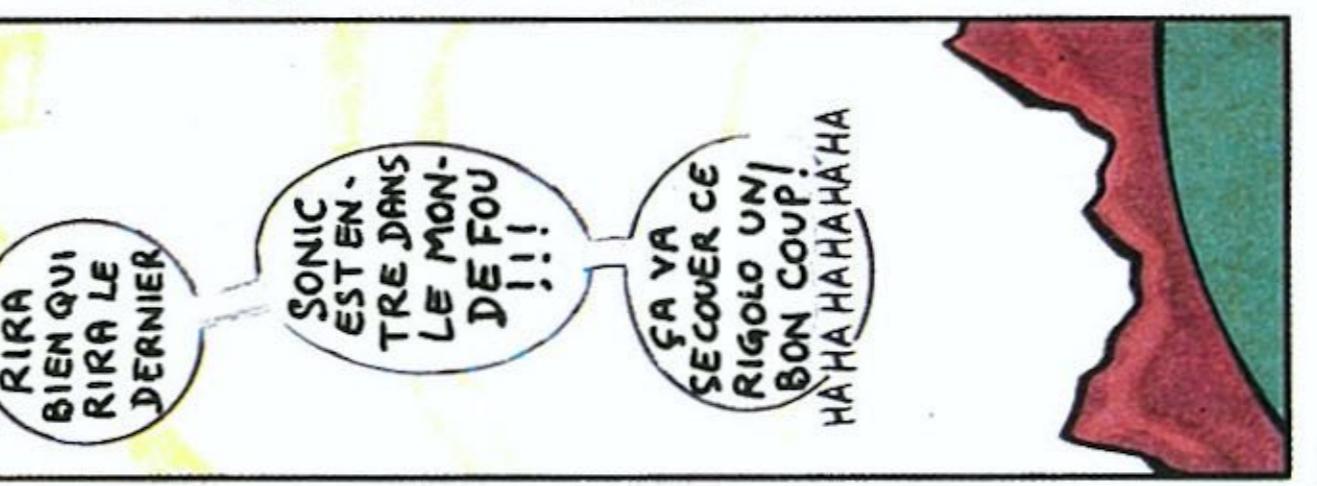
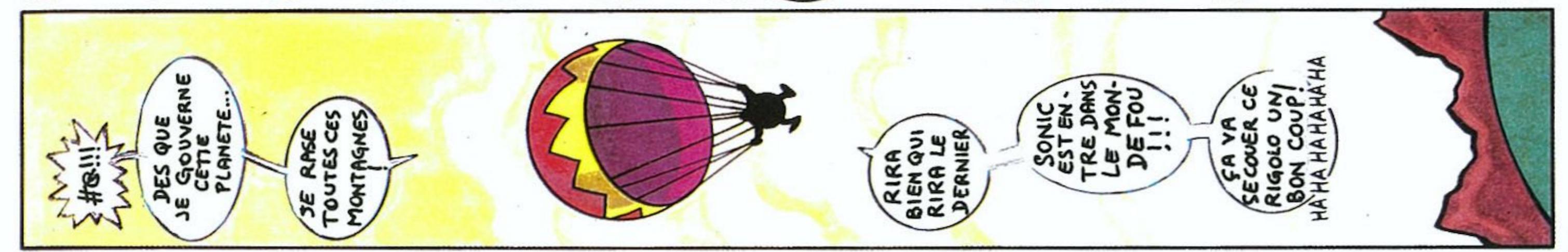
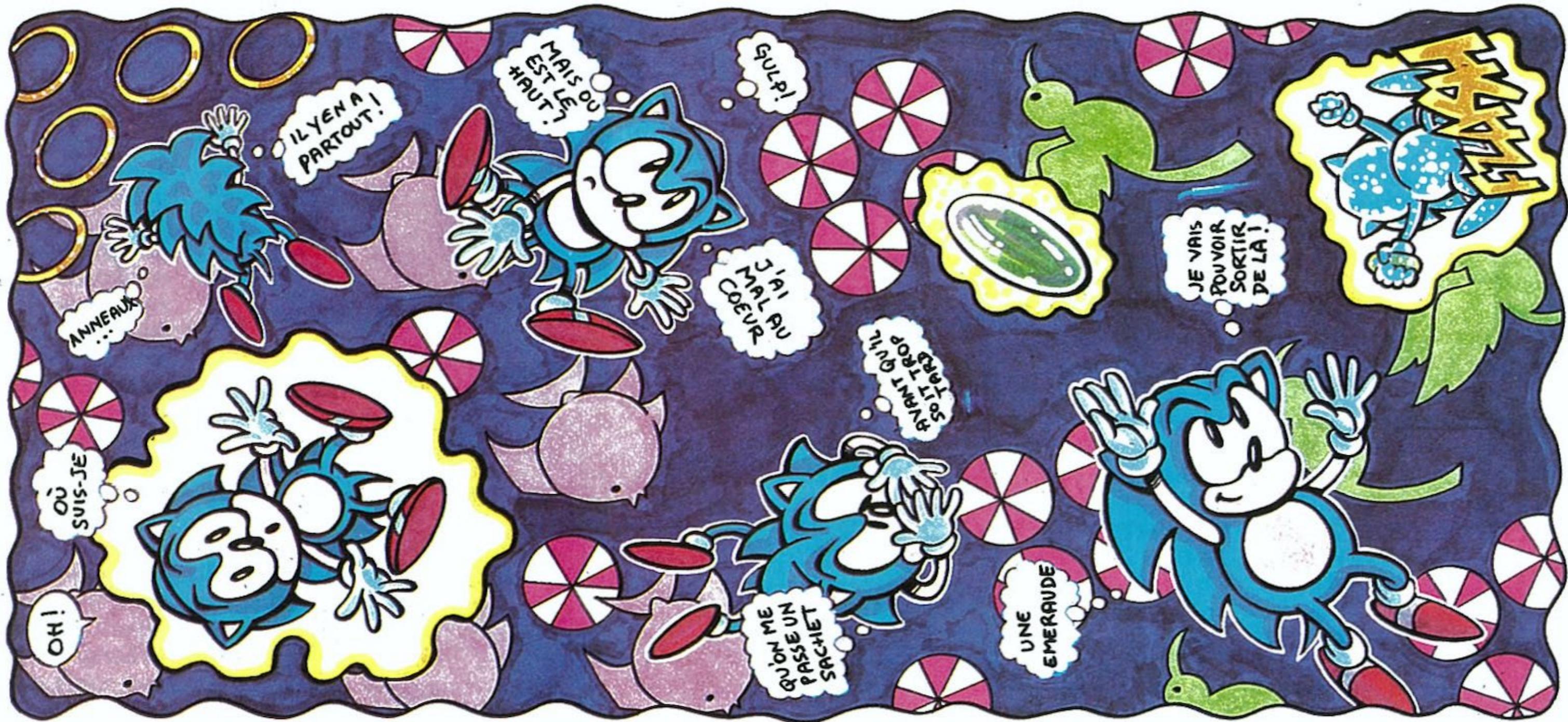
© SEGA



A suivre...



10



10



A la fille du tonnerre, c'est ainsi que l'on vous surnomme ! Il faut dire qu'avec votre manie de projeter des éclairs sur tous ceux dont la tête ne vous revient pas, ce surnom est mérité. Cette particularité va vous être très utile : l'univers d'heroic fantasy dans lequel vous évoluez est peuplé de sales bêtes aussi diverses que variées et particulièrement agressives à votre égard. Votre moyen de défense est on ne peut plus pratique : une série d'éclairs jaillissent de l'extrémité de vos mains pour aller frapper automatiquement vos agresseurs.

Une barre-thermomètre en haut de l'écran indique l'état de votre pouvoir. Celui-ci diminue peu à peu au fur et à mesure de vos tirs et, évidemment, plus il baisse, plus vos tirs perdent de leur efficacité. Il met quelques secondes à se reconstituer, vous livrant à la vindicte des diverses créatures qui pullulent.

Heureusement, vous pouvez compter sur l'aide de quatre dragons qui apparaissent à tout moment pour vous escorter et vous protéger.

Vos compagnons, comme vous-même, deviennent de plus en plus puissants au fur et à mesure que vous collectez les bonus spéciaux.

Les autres bonus vous protègent pendant un instant, vous redonnent de l'énergie ou encore vous accordent une vie supplémentaire...

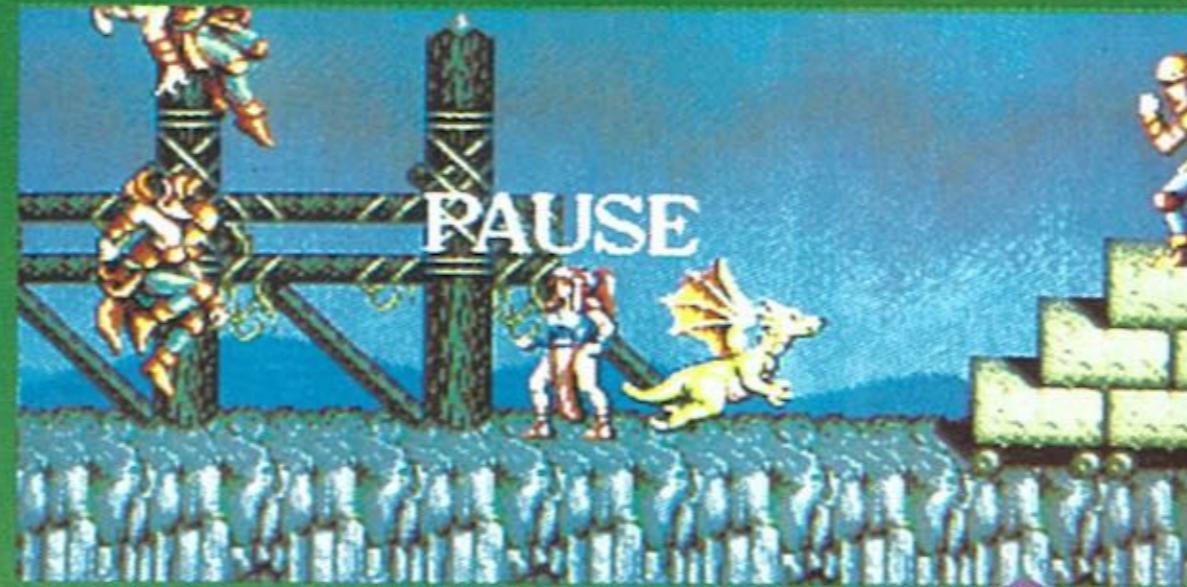
Le temple recèle plusieurs caches où vous pourrez découvrir des bonus comme ce pot.



ALISIA DRAGOON



La photo a été prise pendant une des rares demi-secondes durant lesquelles il n'y a pas eu d'attaque de l'ennemi !



Alisia avec un des dragons de son escorte.



Si vous aimez les situations désespérées où vous vous retrouvez seul face à une dizaine d'adversaires qui vous tombent dessus, vous allez être servi !

Les deux jumeaux se sont fait greffer un sabre au bout de leur bras.

COMMENTAIRE



Ça, c'est du jeu ! Les dessins, les couleurs sont étourdissantes de qualité. Le principe de l'arme qui se dirige automatiquement vers l'ennemi vous simplifie nettement la vie. Tant mieux, car

l'adversaire surgit de partout pour se ruer sur vous et vous n'avez souvent que quelques dizièmes de seconde pour réagir. Autre élément que j'ai beaucoup apprécié : la quantité de passages secrets, d'escaliers cachés qui conduisent dans des salles remplies de bonus. Exploréz les chutes d'eau, essayez de sauter derrière les piliers des temples... Vous n'êtes pas au bout de vos surprises ! La difficulté est progressive et les trois premiers niveaux ne vous donneront pas trop de mal. Je recommande aux bons joueurs d'attaquer directement en niveau "hard". Alisia Dragoon est beau, rapide, amusant. Huit niveaux de merveille à l'état pur !

REVIEW



COMMENTAIRE



J'ai été heureusement surpris en découvrant la cartouche d'Alisia. En effet, je savais que ce titre était en développement depuis plusieurs mois (en fait, depuis plus d'un an !) et que sa sortie avait été

BANANA SAN

repoussée plusieurs fois à cause d'une réalisation médiocre et d'une jouabilité très limitée. Or, la version finale est un petit chef-d'œuvre ! La qualité des graphismes saute tout de suite aux yeux : Alisia propose les plus beaux qu'il m'aït été donné de voir jusqu'à présent sur MD. Fins, pleins de couleurs, détaillés... ils sont superbes. Leur style est aussi original, très proche des "mangas" (bandes dessinées ou dessins animés) japonais. Ce n'est pas étonnant lorsqu'on sait que c'est Gainax, un des géants de l'animation au Japon, qui a réalisé le Game Design. Le jeu du mois sur MD sans conteste !



**EDITEUR : SEGA
PRIX : D**

DISPONIBILITE : NC

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : BONUS A GAGNER

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : CORRECT

1 JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 50%

Pas de dessin animé narrant le scénario, juste quelques phrases de japonais ; indications en haut de l'écran peu lisibles.

GRAPHISME 96%

Somptueusement réussi ! On n'ose imaginer le travail des graphistes avec une palette de couleurs plus importante !

ANIMATION 88%

Rien à signaler, si ce n'est les rayons auto-guidés, très pratiques lorsqu'on croule sous le nombre des ennemis.

BANDE-SON 95%

Les mélodies sont superbres !

JOUABILITE 76%

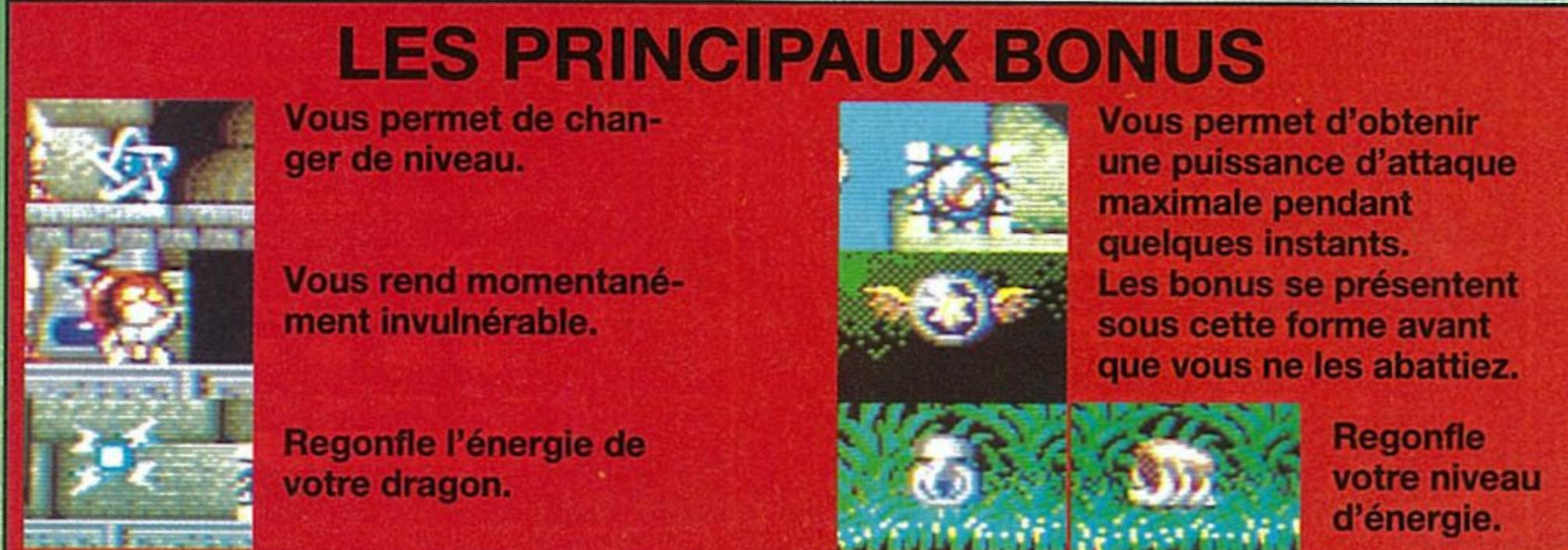
L'apparition des adversaires qui se matérialisent soudainement et leur profusion nuisent à la jouabilité.

DUREE DE VIE 73%

Une seule chose permet de la rallonger : la recherche des bonus cachés, salles secrètes et autres pièces dissimulées.

INTERET 94%

Attention, chef-d'œuvre !

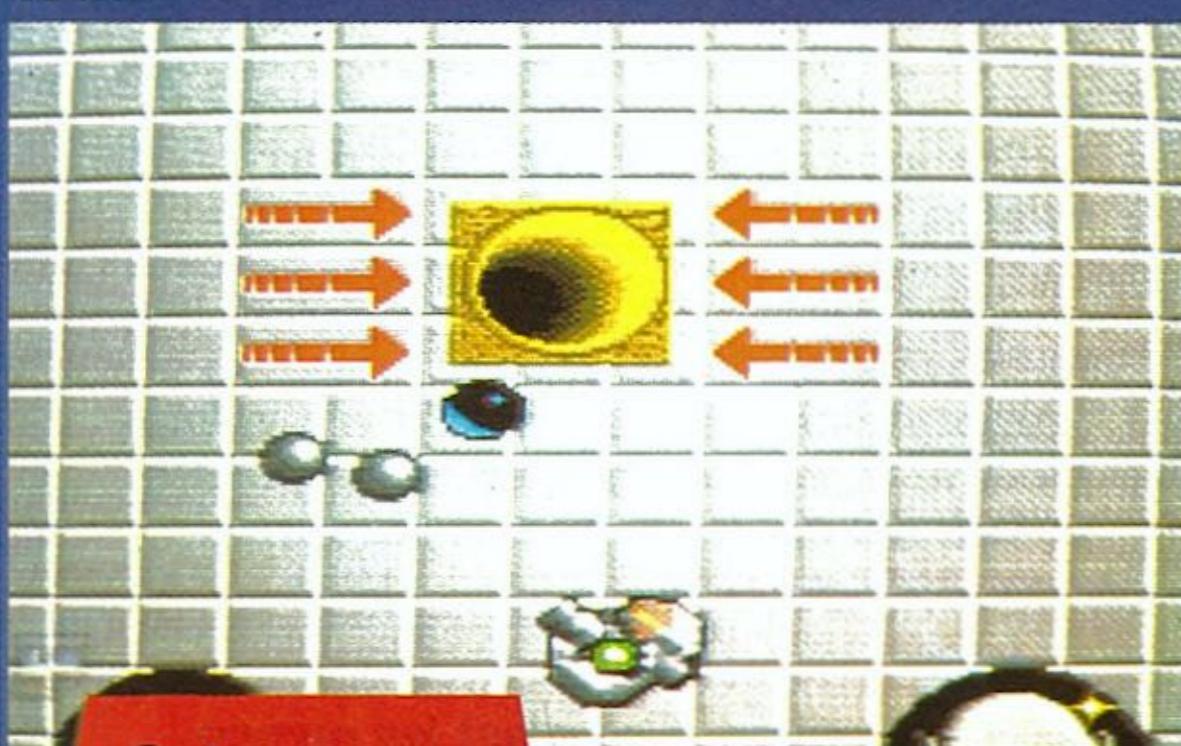


Est-ce une simulation sportive ? Un jeu d'arcade ? Un shoot'em up ? Une seule chose est sûre : Ballistix n'appartient à aucun genre précis. Jugez plutôt : vous vous retrouvez dans une sorte d'arène, armé d'un curieux fusil qui tire de gros boulets. En face de vous, dirigé par l'ordinateur ou un ami, votre adversaire, doté du même équipement. Une main décharnée vient lancer une balle entre vous, balle de même taille que vos boulets. But du jeu : tirer sur la balle pour la pousser vers le but adverse, et même l'y faire entrer, comme au foot ou au hockey. Le premier qui marque trois buts a gagné.

La partie est pour le moins confuse, parce que les fusils tirent environ cinquante boulets à la seconde ! C'est du billard, avec une centaine de boules à l'écran ! Diverses surprises viennent corser le jeu : ressorts ou bumpers qui repoussent la balle, aimants qui l'attirent, trous qui la projettent à l'autre bout de l'arène, tuyaux d'accélération, etc, etc. C'est quasiment infini !

Ballistix se joue aussi seul, absolument seul. Pas d'adversaire en face, il suffit d'éviter que la balle ne pénètre d'elle-même dans votre but. Pas facile, car chaque tableau est alors envahi de trous, flèches, tuyaux et autres ressorts qui pervertissent les rebonds... Cette fois, on a affaire à un pur jeu d'arcade, découpé en tableaux, une centaine au total. Des obstacles à bonus viennent aussi augmenter ou diminuer votre score, indépendamment des buts marqués. Vous pouvez aussi ramasser des lettres pour composer le mot Coconut (pourquoi Coconut ?) et marquer 10 000 points...

Vous l'avez compris : Ballistix est fou et inclassable.

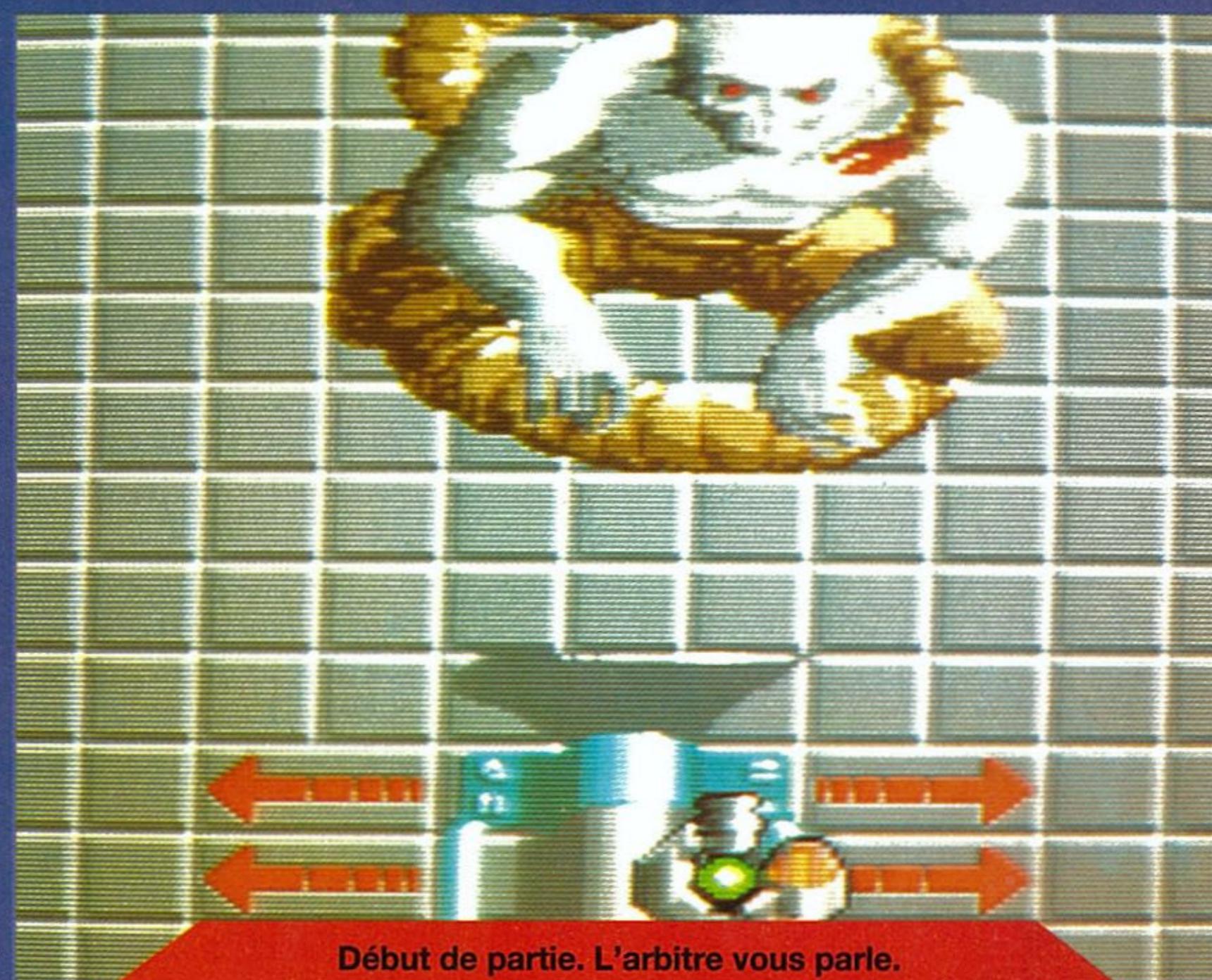


Ce trou va avaler la balle (qui est bleue). Elle ressortira par un autre trou, dans le camp adverse.

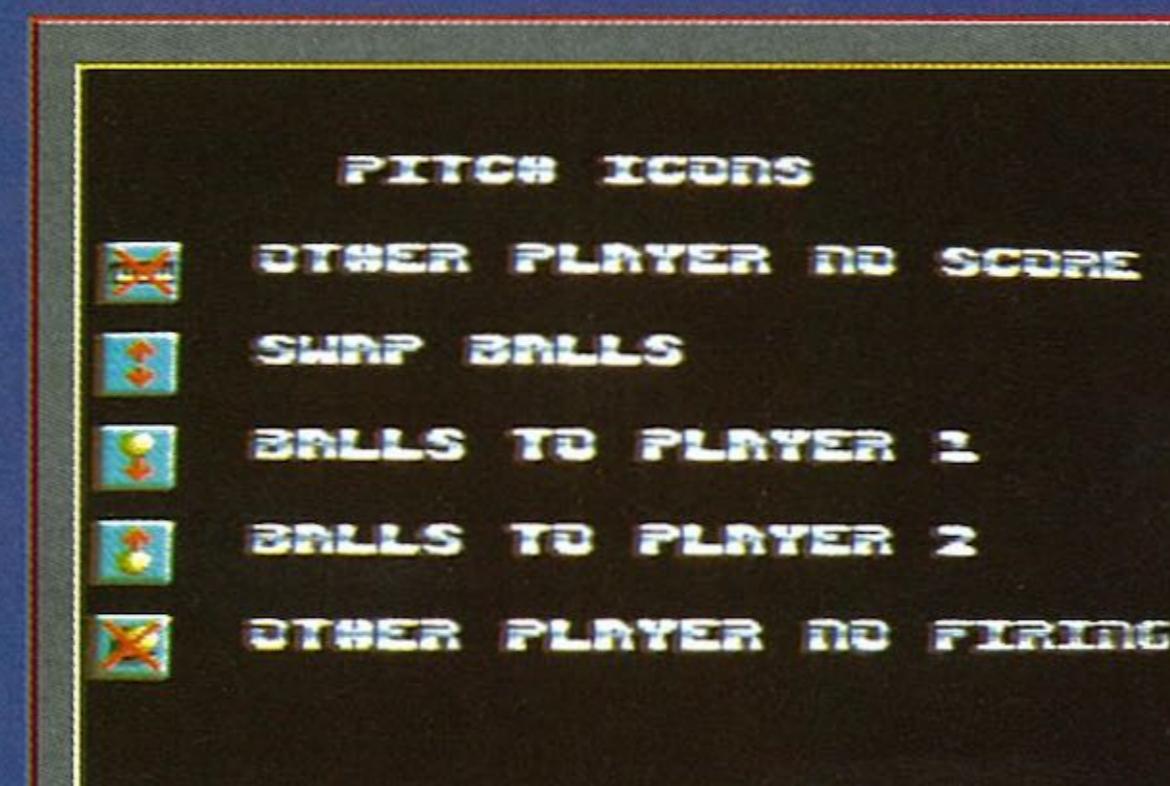
A gauche, un ressort. En bas, il manque juste un "O" à COCONUTS.



BALLISTIX

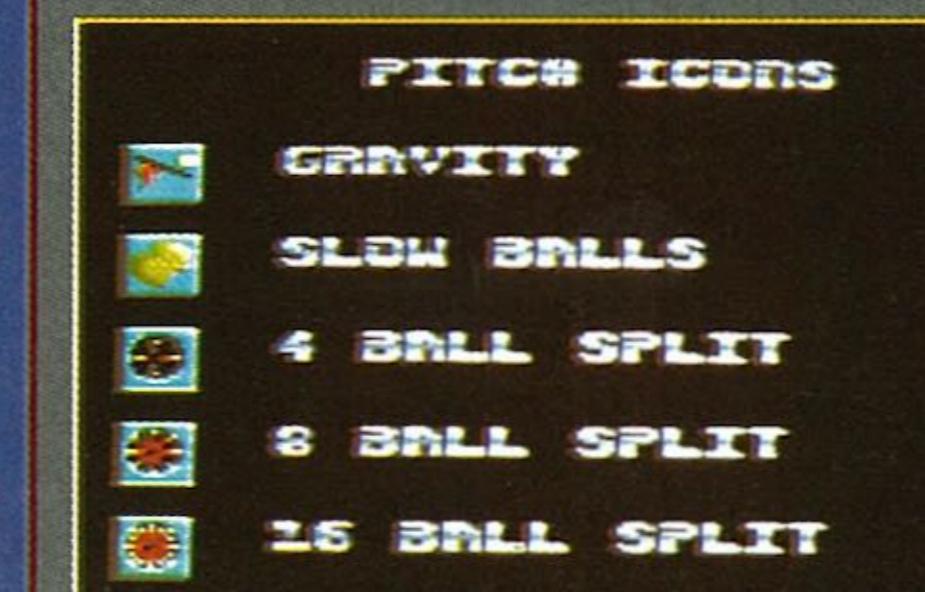


Début de partie. L'arbitre vous parle.



C'EST TRUQUÉ !

Voici une partie de la liste des bonus et malus qui modifient le cours de la partie. Ils prennent effet si votre joueur marche ou tire dessus. Les tirs balayant tout l'écran, ils prennent donc toujours effet !





Fusillade pour décoincer la balle de derrière ce maudit bumper !



Le tableau des flèches, qui recrute toujours la balle.

COMMENTAIRE



ROCKET

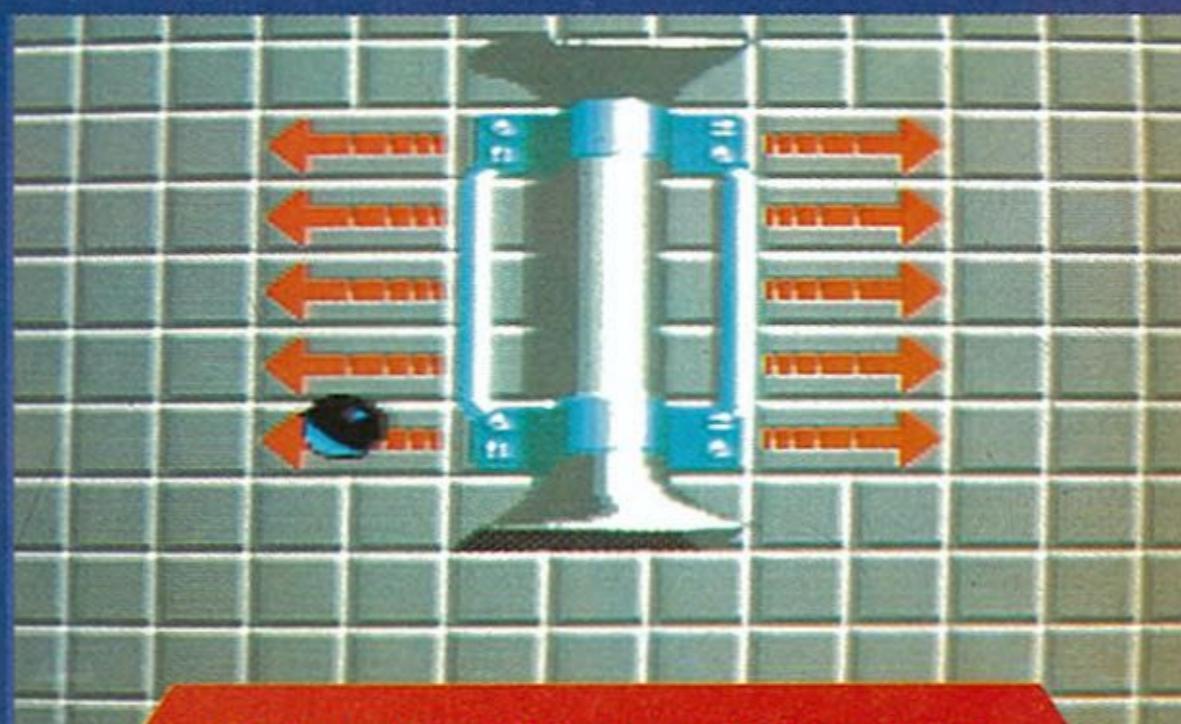
Je suis rarement surpris par une cartouche PC Engine, mais là ! Alors là ! C'est du jamais vu : un cocktail de football, de speed-ball, de flipper, de tir, d'arcade - il y a à boire et à manger ! Ma préférence va au jeu solitaire, le plus clair. Reste qu'on ramasse des bonus sans trop savoir comment, et qu'il suffit les trois quarts du temps de tirer sans interruption devant soi pour maintenir la balle loin de ses buts et finir, par coup de pot, à marquer ! L'action est donc répétitive, et l'intérêt faiblit vite... Un bon point pour les nombreuses options, qui permettent de régler la vitesse de la balle, la force d'inertie, le nombre de buts, le nombre de manches, bref, presque tout. Mais que penser d'un tel désordre ? J'ai prolongé le test le plus longtemps possible sans réussir à me décider : Ballistix est-il une nullité ou un programme très honorable ? Franchement, je ne sais pas.

COMMENTAIRE



EL NIO NIO

La première impression est désastreuse : Ballistix semble mériter tout de suite la palme du jeu le plus confus ! Mais on s'habitue peu à peu à ce déferlement de balles et de boulets, et on finit par avoir la vague impression d'influer sur le cours de la partie... Tout de même, à deux joueurs, je me demande encore si le hasard ne règle pas tout ! Sans adversaire, l'action est plus compréhensible. Ballistix devient un jeu d'arcade original, et... amusant. Mais les trente premiers tableaux sont trop faciles ; et vous pouvez être sûr de venir à bout de la centaine en une journée de jeu intensif, c'est peu ! Une seule solution, régler la force de gravité au max... Rien à dire quant au graphisme et à l'animation, mais ces qualités techniques ne feront pas un hit de ce programme étrange.



Un tuyau accélérateur. Votre allié si la balle va vers le but adverse, votre ennemi dans l'autre sens.



Ces briques-bonus bloquent la balle mais vous font marquer des points à chaque rebond. Vu la quantité de rebonds, le score est aléatoire...

REVIEW



EDITEUR : PSYGNOSIS

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

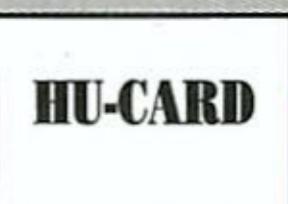
DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : -

OPTION CONTINUE : -

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 20

CONTROLE : BON



PRESENTATION 96%

Un déluge d'options qui permettent de paramétrier précisément le jeu. Explication visuelle des bonus.

GRAPHISME 70%

Décors sans renouvellement, mais l'ensemble est réellement esthétique.

ANIMATION 72%

La balle et les boulets rebondissent à pleine vitesse en tous sens. Un peu de scrolling.

BANDE-SON 55%

La musique n'évolue guère et les bruitages sont réduits.

JOUABILITE 62%

Le maniement est impeccable. Mais le principe même du jeu est contestable.

DUREE DE VIE 76%

En réglant la difficulté au maximum, Ballistix résiste un moment.

INTERET 60%

A notre avis, ce n'est pas un très bon programme. On a pourtant envie de récompenser son originalité, son délire... Et après tout, c'est assez amusant... Essayez d'y jouer avant de vous décider.



REVIEW



Enfin, voici enfin l'inimitable Lemmings sur console ! Hurler de joie, on vous l'ordonne, car Lemmings est un des plus grands hits sur micros (Amiga, Atari, PC) de l'année 91. Un triomphe dû à une réalisation impeccable et, surtout, à un concept de jeu totalement nouveau.

Les Lemmings sont de petits personnages à la chevelure bleue ; ils doivent traverser des régions dangereuses. A vous de les guider vers la sortie, vous êtes leur Moïse !

Les Lemmings commen-

cent par tomber d'une sorte de "distributeur à Lemmings". D'eux-mêmes, ils marchent tout droit, en aveugles, jusqu'à ce qu'ils rencontrent un obstacle - ils font alors demi-tour - ou jusqu'à ce qu'ils tombent dans un gouffre ou dans un piège - alors ils meurent !

En général, ils sont environ une centaine. Vous

devez assigner des tâches à certains d'entre eux. Par exemple, placez

un Lemming "bloqueur" juste avant un gouffre mortel : il arrêtera ses copains. Une montagne barre le passage ? Créez un Lemming "creuseur", il creusera un tunnel. Un gouffre les sépare de la sortie ? Ordonnez à plusieurs Lemmings de bâtir un pont. Il faut descendre au fond d'un précipice ? Créez un Lemming "sauveur", il ouvrira son parachute et atterrira sain et sauf ; faites-lui ensuite construire un escalier vers le haut du précipice, et tous ses copains pourront descendre tranquillement...

Lemmings est une succession de casse-tête abominables ! Le plus intéressant, c'est que l'action se déroule "en temps réel",

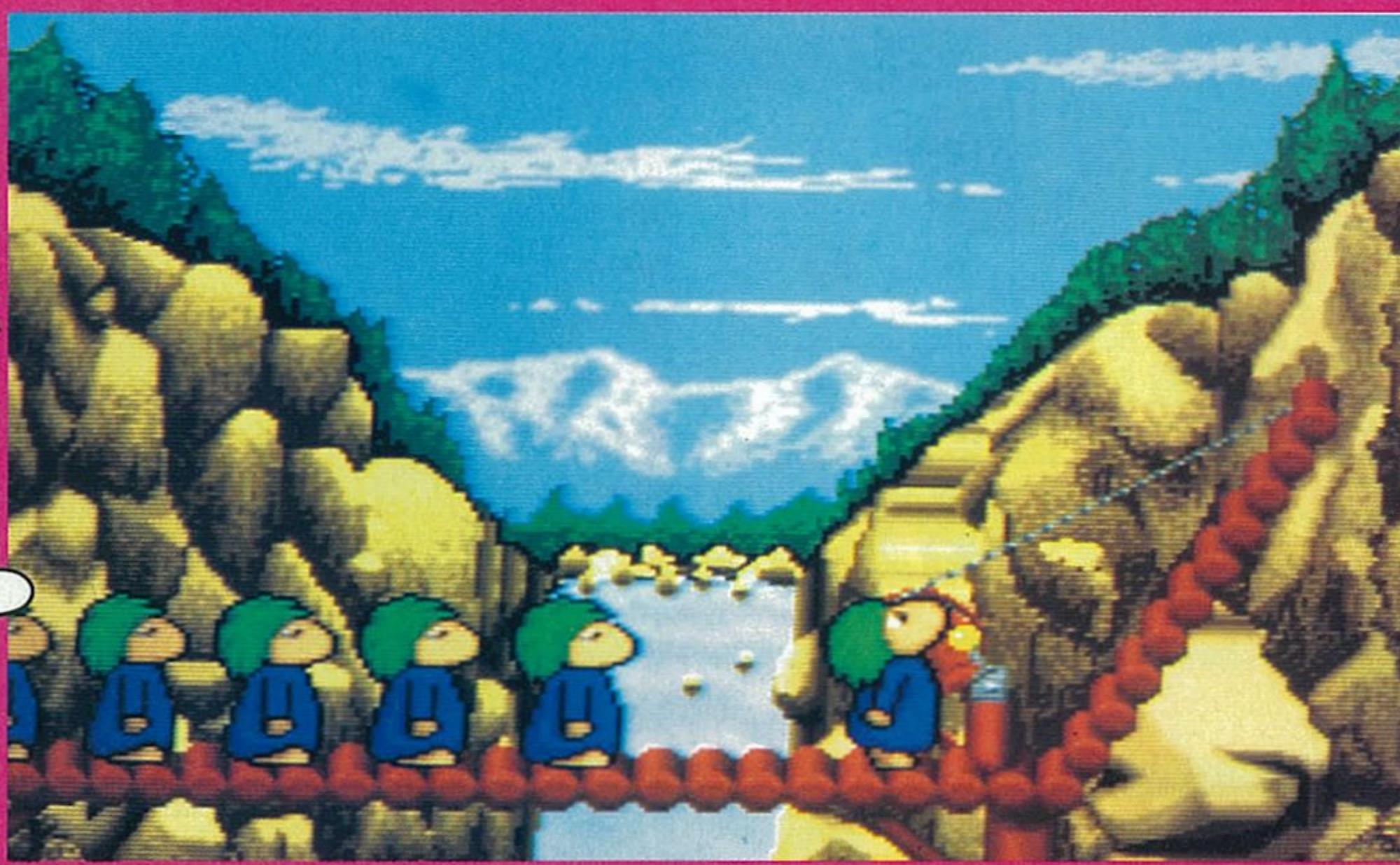
c'est-à-dire que tous les Lemmings bougent, marchent, sautent en permanence, sans vous laisser le temps de réfléchir à vos ordres. Donc,

vous n'en prévoyez pas toujours toutes les conséquences : un "bloqueur" bloque un gouffre, d'accord, mais il peut en même temps renvoyer les Lemmings, qui font demi-tour, vers un autre gouffre...

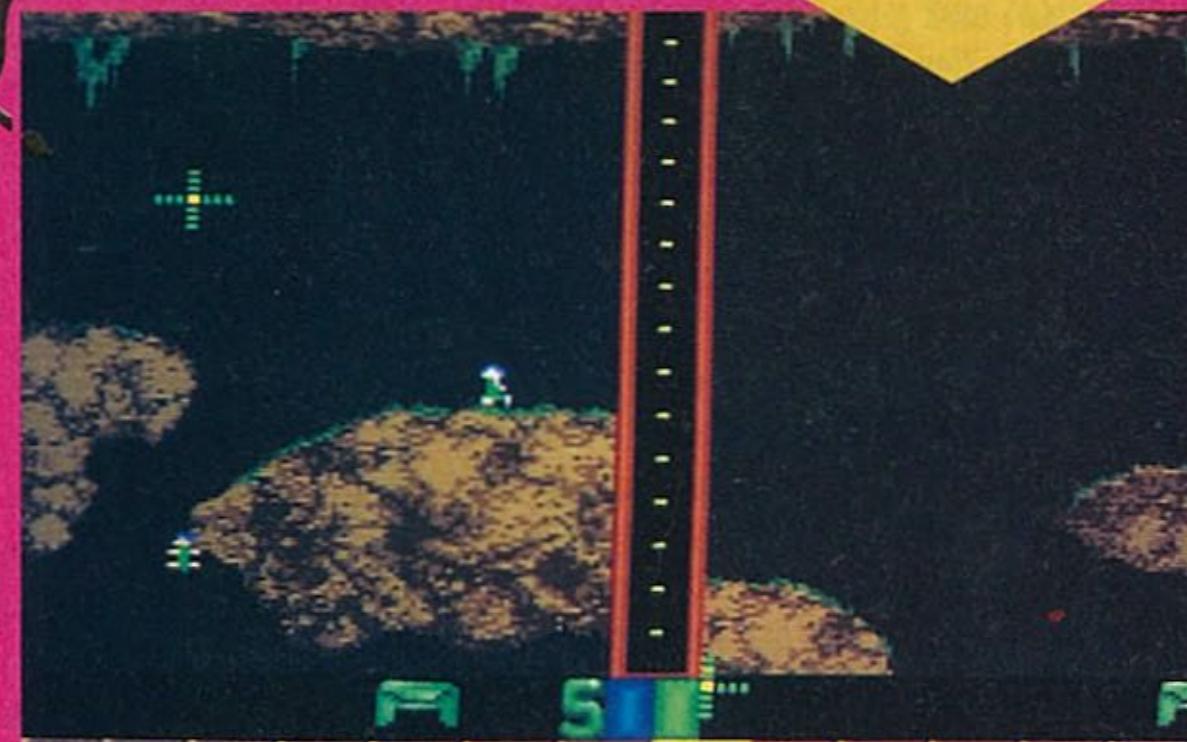
Affreux et passionnant.



LEMMINGS



Deux demi-écrans, deux joueurs. C'est la pagaille. On rit beaucoup en entendant les cris d'agonie des Lemmings adverses.





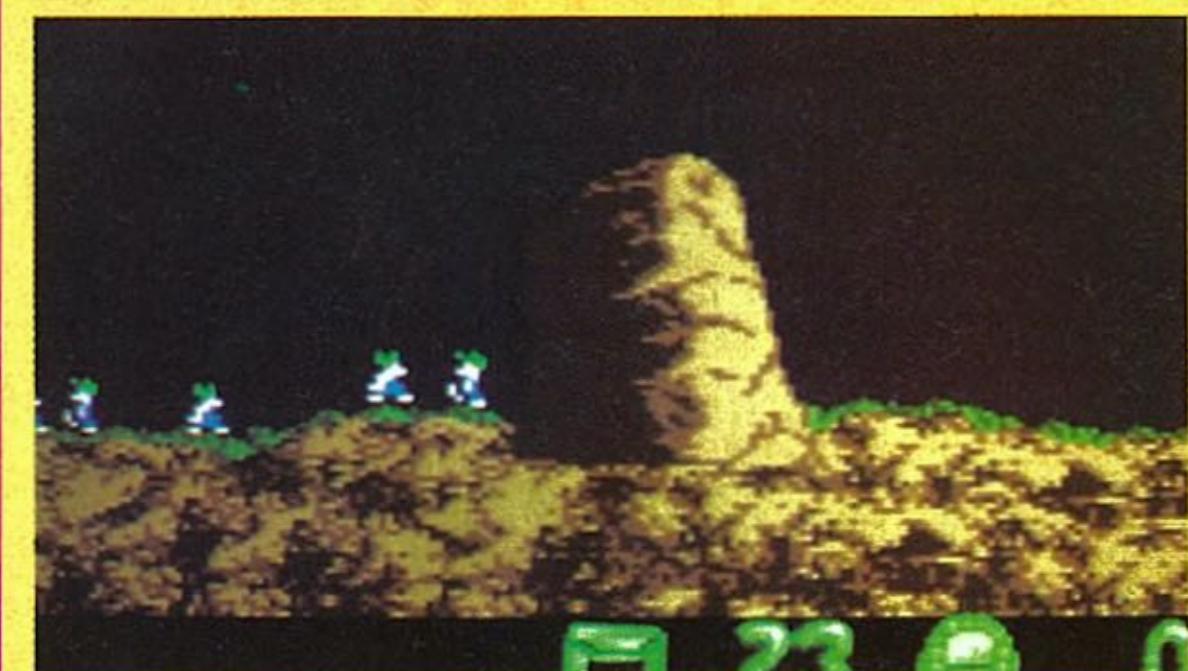
MEGA



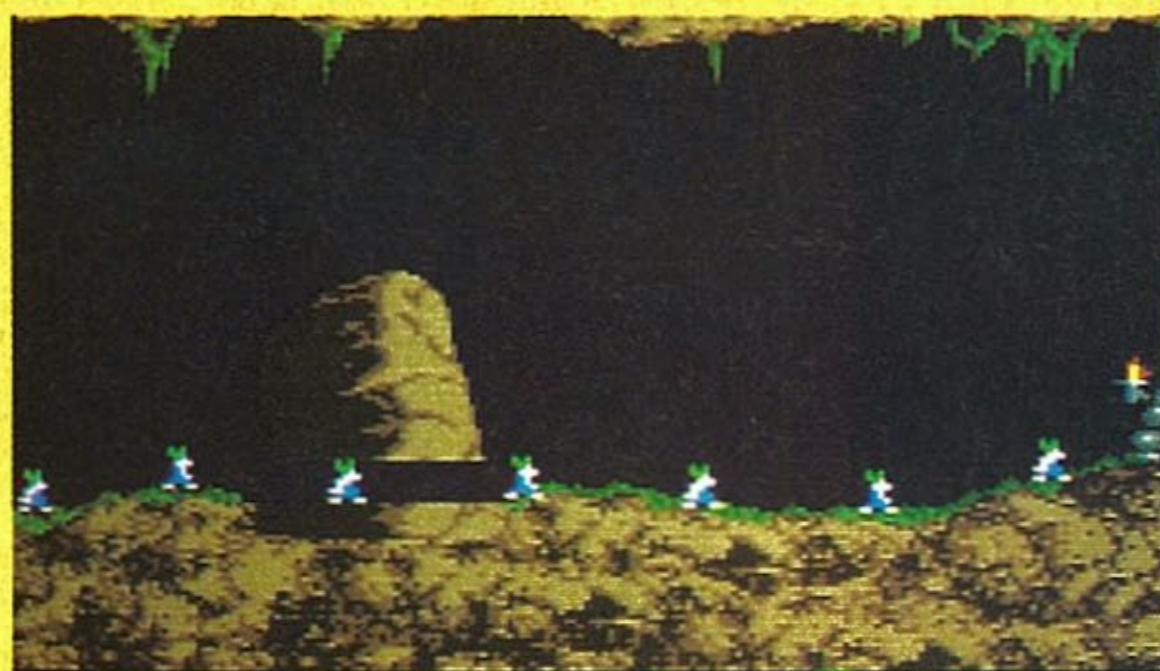
HIT

DES LEMMINGS,
ET PAS DE SOURIS ?

Dans les versions micro, on utilise une souris pour sélectionner un ordre puis le Lemming qui doit l'exécuter. Méthode simple et rapide, bien adaptée au rythme du jeu. Comment faire sur console ? Les programmeurs ont trouvé une solution astucieuse : on continue à déplacer un curseur pour sélectionner un Lemming, mais on choisit les icônes d'ordre à l'aide de deux boutons de tir, chaque pression faisant défiler les icônes dans un sens ou dans un autre. Parfait, d'autant que des notes de musique marquent chaque cran du défilement. On notera aussi que les boutons de côté de la manette déclenchent un scrolling très rapide de l'écran, pour aller d'un bout à l'autre du tableau en quelques fractions de seconde. Ça, c'est mieux que sur micro !



AVANT



APRES

Vous restez coincé devant les plus petites montagnes ?

Nous avons la solution : utilisez notre Creuseur exclusif ! Et jugez du résultat...

COMMENTAIRE



Je préfère vous le dire tout de suite, Lemmings est un de mes programmes préférés ! La version Super Famicom m'a paru excellente : le graphisme est très précis (meilleur que sur Atari STE par exemple), l'animation est parfaite, et les bruitages sont dosés juste à point. Mais le plus époustouflant est encore la qualité des contrôles ! D'abord, on reconnaît mieux les différentes icônes que sur les versions micro. Ensuite, les manipulations de sélection et de défilement d'écran sont hyper-commodes et hyper-rapides. La perfection ! Car touche indispensable.

EL NIO NIO

Tout le monde creuse vers le bas pour atteindre la sortie (le portique aux flambeaux).



FACILE !

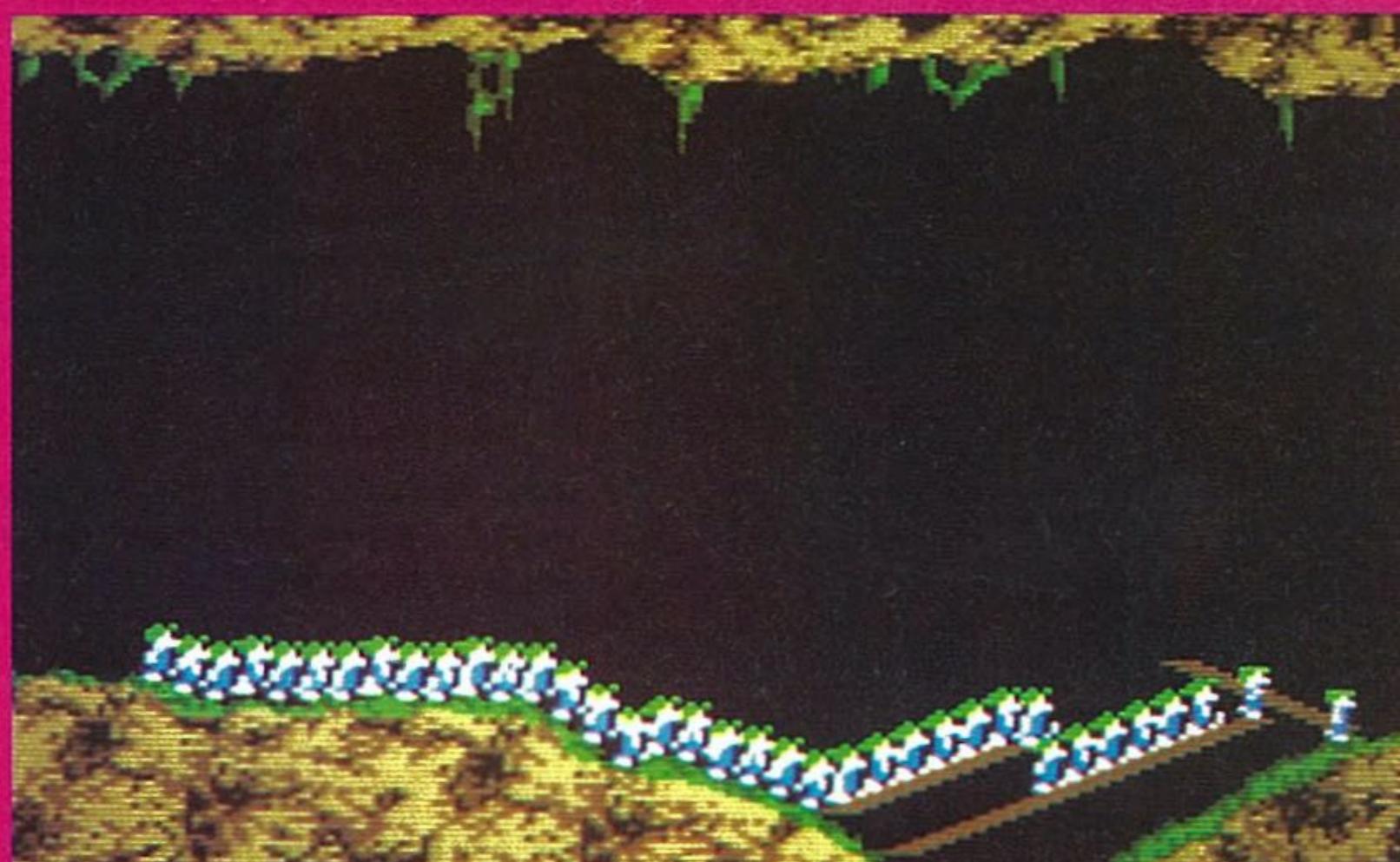
Tout le monde creuse vers le bas pour atteindre la sortie (le portique aux flambeaux).



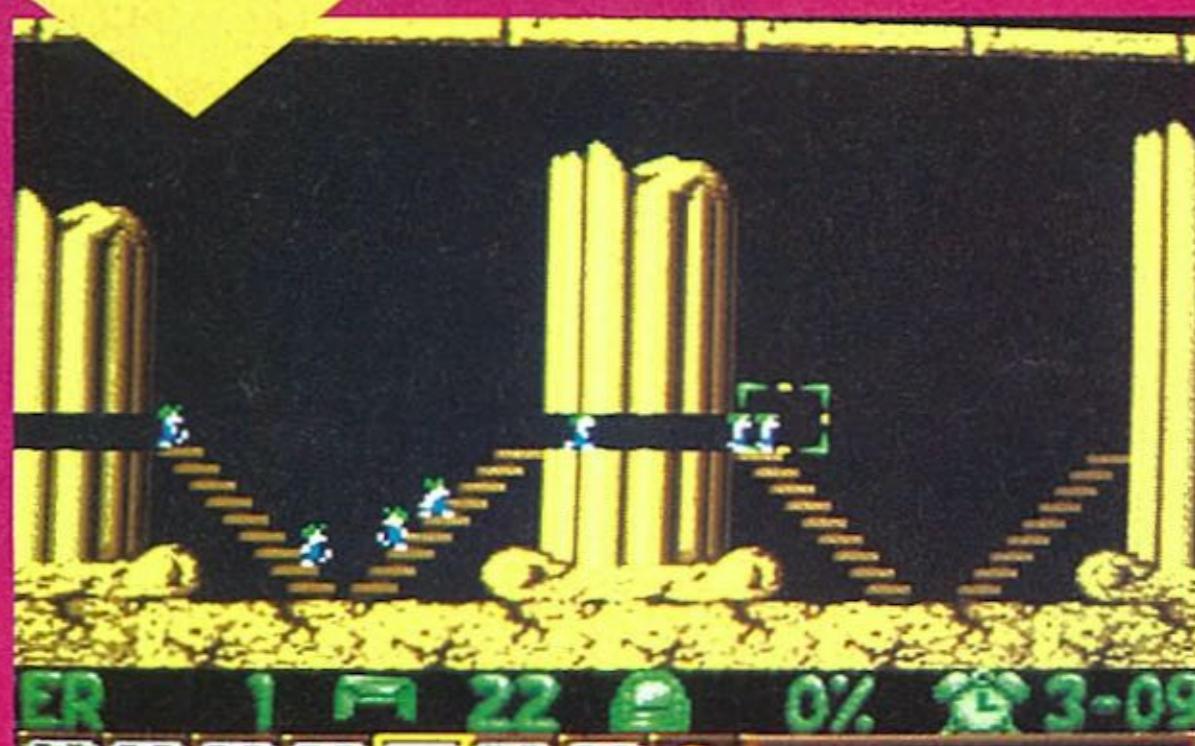
L'écran de score : pourcentage de réussite, score, et mot de passe.

TRES
BEAU !

Colonne de Lemmings franchissant un pont.



Le parcours du combattant.





REVIEW



FEU D'ARTIFICE !

Mais c'est un triste bouquet final. Vous abandonnez le tableau et "suicidez" vos Lemmings : d'abord le chiffre du compte à rebours sur chaque tête ; puis l'explosion de chacun, qui se propage ; et une dernière gerbe... Voilà, c'est fini.



QUE
C'EST
HAUT !



Le type même du tableau où les parachutistes sont à l'honneur.

COMMENTAIRE



Cette fois, j'ai bien du mal à ne pas être d'accord avec El Nio Nio... Cette cartouche est du genre géant, inépuisable, indéracinable : enlevez-la de temps en temps de votre SFC, pour éviter tout

ROCKET

risque de soudure ! J'ajouterais que le jeu à deux joueurs est une merveille : pas de ralentissements, des demi-écrans très clairs, et on distingue bien les Lemmings des deux camps. Ce n'était pas vraiment le cas sur micro ! En plus, la SFC étant doté de deux manettes, les deux joueurs jouent dans des conditions égales. Ceux qui ont déjà joué à deux sur micro, l'un avec la souris, l'autre avec un joystick, comprendront ce que je veux dire... Bref, un monument !



EDITEUR : SUNSOFT

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : PROGRESSIVE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : CODES

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : ERGONOMIQUE

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 92%

Fabuleuse animation au début. Excellents écrans intermédiaires pour expliquer chaque tableau et décompter le score.

GRAPHISME 94%

Les Lemmings sont tout petits, mais si nets et mignons ! Certains décors sont féeriques - ou cauchemardesques.

ANIMATION 88%

Scrolling supersonique. L'animation des Lemmings est sommaire, mais un "grimpeur" est clairement un "grimpeur" : c'est l'essentiel.

BANDE-SON 78%

Classique, mais harmonieuse. Le marquage sonore des icônes d'ordres est une idée géniale.

JOUABILITE 97%

Les contrôles sont parfaits, le curseur est précis. Mention spéciale au mode deux joueurs, absolument unique.

DUREE DE VIE 96%

20% si vous êtes fragile psychologiquement. Le problème est de ne pas devenir fou avant la fin.

INTERET 99%

Le programme le plus original, le plus intelligent, le plus mignon ! Un méga-hit, qui mérite amplement son Tilt d'or !

Le n° 1 des jeux vidéo



MICROMANIA NICE

Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU à
NICE



MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU



MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78



MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile . M^e George V . Tél. 42 56 04 13



PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES NOUVEAUTES D'ABORD

La Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567



MICROMANIA

**5% de réduction
sur vos achats avec la Mégacarte qui
vous sera donnée GRATUITEMENT
avec votre prochain achat***

* Sauf consoles

SUIVEZ VOTRE COMMANDE
EN DIRECT SUR MINITEL
3615 MICROMANIA

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention ! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

T 2	T i t r e s	P R I X
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 20 F
Précisez Cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>		Total à payer = F

Commandez
par Minitel
3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

--	--	--	--	--	--	--	--

Date d'expiration/..... Signature :

Règlement : Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif) _____

Entourez votre ordinateur de jeux : PC Comp. Atari ST Amiga Lynx II Game Boy Megadrive Gamegear Séga

NOUVEAU

**La CONSOLE
MEGADRIVE**
(française) avec 1 manette de jeux

949F

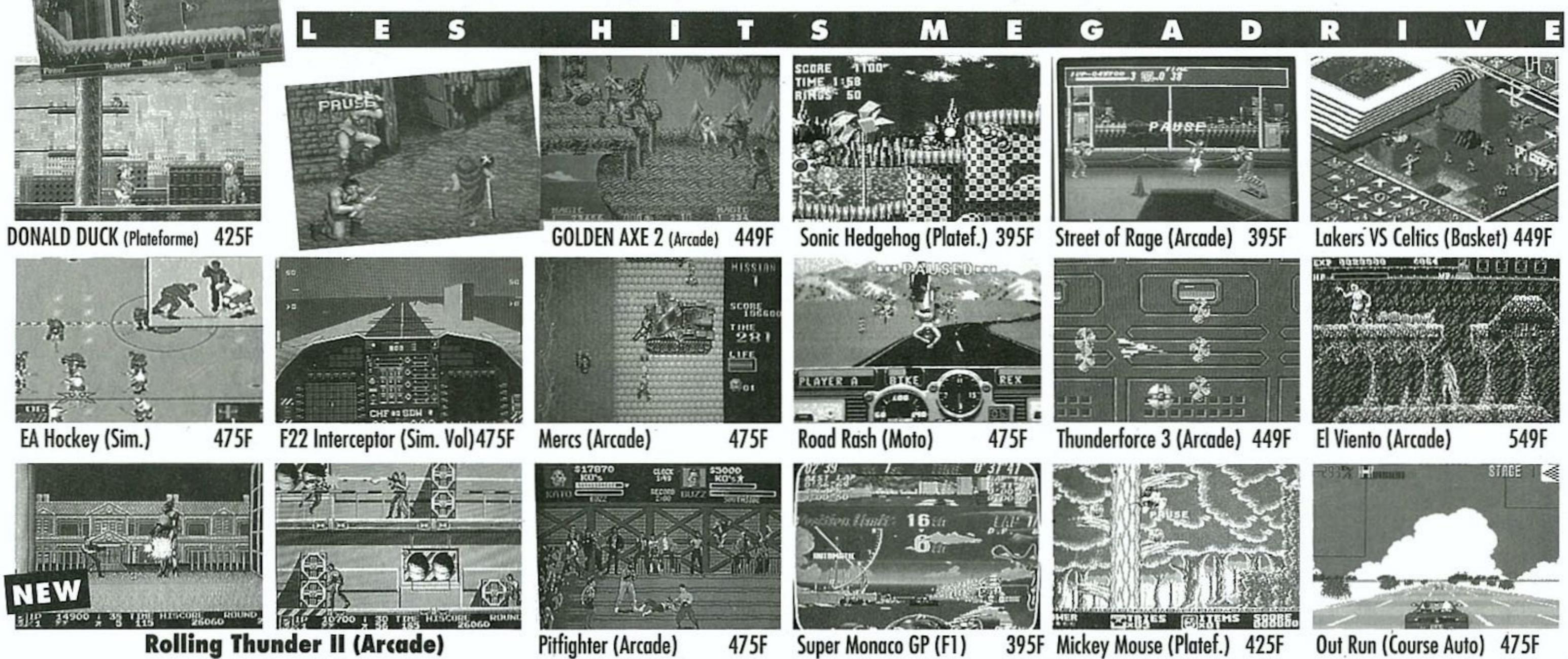


**MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !**

**VERSION FRANCAISE
OFFICIELLE**
Garantie par le
constructeur



MICROMANIA

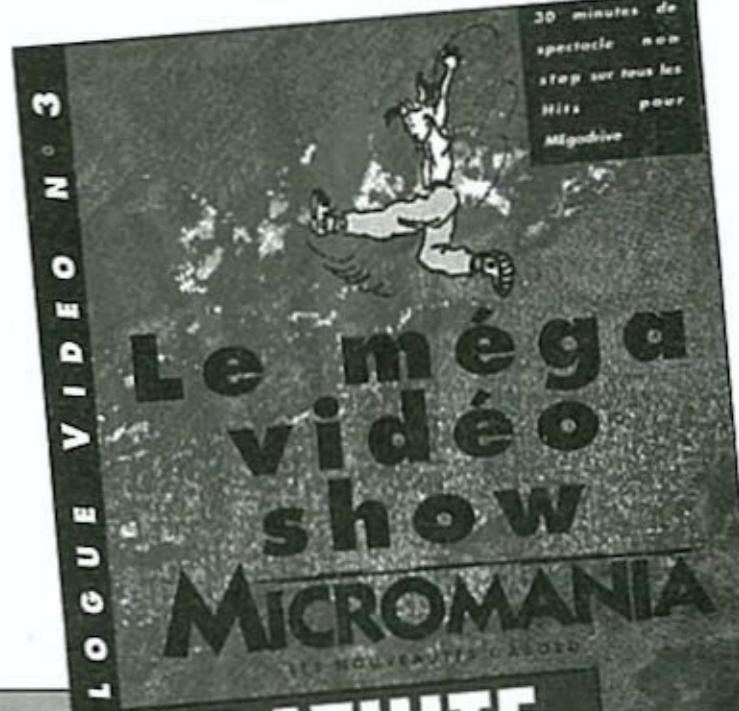


LES HITS MEGADRIVE **SUITE**

Joe Montana 2 (Foot Amér.)	499F	Alien Storm (Arcade)	395F
J Buster Boxing (Sim.)	449F	World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Immortal (Action)	475F	Spiderman (Arcade)	425F
Toe Jam and Earl (Arcade)	449F	Centurion (Stratégie)	475F
Fantasia (Plateforme)	425F	688 Attack Submarine	475F
Mario Lemieux Hockey	475F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Phantasy Star 3 (Aventure)	599F	Street Smart (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	599F	Populous (Stratégie)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F	J. Madden Football (Foot Amér.)	449F



Manette Pro 2 125F
NOUVEAU ! Le stick adaptable
livré GRATUITEMENT



ACCESOIRES

ADAPTATEUR JEUX	
MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

**LE MEGA VIDEOSHOW
MICROMANIA N° 3**

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive
ou d'une Console Megadrive

Abbrams Battle Tank (Action)	449F	Hard Drivin (Course Auto)	449F	Mystic Defender (Arcade)	395F	Super Volleyball (Sim.)	395F
After burner 2 (Arcade)	395F	Marvel Land (Arcade)	499F	Pacmania (Arcade)	449F	Turrican (Arcade)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	315F	Might and Magic	599F	PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F	Valis 3 (Arcade)	499F
Batman (Plateforme)	449F	Midnight Résistance (Arcade)	449F	Shinning and Darkness	599F	Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	449F	Miss Pacman (Arcade)	449F	Starflight (Espace)	599F	Wonderboy 3 (Plateforme)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F	Moonwalker (Arcade)	395F	Strider (Arcade)	475F		
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F	Musha (Arcade)	449F	Super Thunderblade (Arcade)	395F		

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite



990F

LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !

MICROMANIA

Titres disponibles

Galaga 91 (Arcade)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Waggen Land	245F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F

A paraître

Golden Axe (Arcade)
Rainbow Island (Plateforme)
Crackdown (Arcade)
Dynamite Duke (Arcade)

GENIAL

Utilisez tous les jeux Sega
Master System sur votre
console Gamegear

Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM
GAMEGEAR

195F



TOP GAME GEAR

Prix indiqués sont à l'exception des stocks disponibles

Donald Duck (Plateforme) NEW	Mickey Mouse 245F	Shinobi 245F	Out Run 245F	G Loc 245F	Wonderboy 215F	Super Monaco 215F
Sonic Hedgehog (Plateforme) NEW	Dragon Crystal 245F	Leaderboard 245F	Space Harrier 245F	Factory Panic 215F	Put and Putter 215F	Fantasy Zone 245F
Ninja Gaiden (Arcade) NEW	Rastan Saga 325F	Joe Montana 325F	Woody Pop 215F	Slider 295F	Solitaire Poker 245F	Psychic World 215F

La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid
+ 1 Manette de Jeux

490F



NOUVEAUTES

Dragon Crystal	345F
Running Bottle	345F
G Loc	345F
Line of Fire	345F
Sega Chess	395F
Bonanza Bros	345F
Shadow Dancer	345F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 20 SEGA

Sonic Hedgehog	345F
Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
Mercs	425F
Populous	295F
World Cup Italia 90	285F
Speedball	215F
Spiderman	345F
Wonderboy 3	345F
California Games	295F
Psycho Fox	325F
Xenon 2	295F
Back to Future 2	295F
Heavy Weight Champ.	345F
Golden Axe Warrior	345F
Pacmania	305F
Double Dragon	345F
Bubble Bobble	295F
Gauntlet	345F
Super Monaco GP	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS

(avec pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf 890F

PISTOLET SEGA 265F

CONTROL STICK SEGA 139F

RAPID FIRE SEGA 109F

MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F

CONTROL PAD SEGA 99F

ADAPTATEUR SECTEUR 175F

Ace of Aces	345F	Dick Tracy	345F	Out Run 3D	315F
After Burner	325F	Double Hawk	285F	Paperboy	325F
Alex Kidd in S.W.	345F	Dynamite Duke	345F	Phantasy Star	395F
Alex Kidd Lost Star	295F	E Swat	295F	Rampage	295F
Alex Kidd H.T.V.	285F	Fantazy Zone 2	295F	Rastan Saga	295F
Altered Beast	345F	Forgotten Worlds	345F	Ghosts'n Ghost	345F
American Pro Foot.	295F	Ghostbusters	345F	R Type	325F
Basketball Night	295F	Ghouls'n Ghost	345F	Strider	345F
Battle Out Run	345F	Golden Axe	345F	Summer Games	315F
Black Belt	285F	Golfa Mania	345F	Tennis Ace	325F
Casino Games	295F	Golvellius	325F	Thunderblade	295F
Chase HQ	325F	Great Basketball	285F	Time Soldiers	295F
Cloud Master	295F	Impos. Mission 2	325F	Vigilante	325F
Cyber Shinobi	345F	Indiana Jones	345F	Wonderboy	285F
Cyborg Hunter	285F	Joe Montana Foot.	345F	Wonderboy M.L.	295F
Danan	285F	Lord of the Sword	325F	World Soccer	285F



La LYNX II

La portable couleur de
Atari (seule)

790F

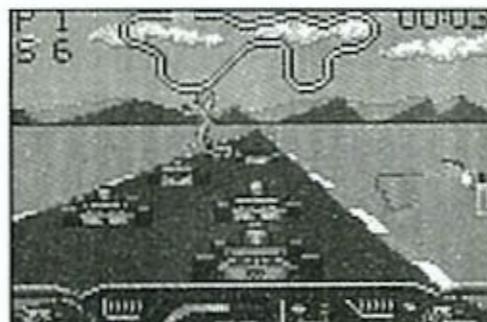
**3615 MICROMANIA !!!
DES JEUX DEMENTS ET DES SUPER
CADEAUX A GAGNER !!**



Ninja Gaiden 250F



Bill and Ted's 290F



Chekered Flag (Arc.) 290F



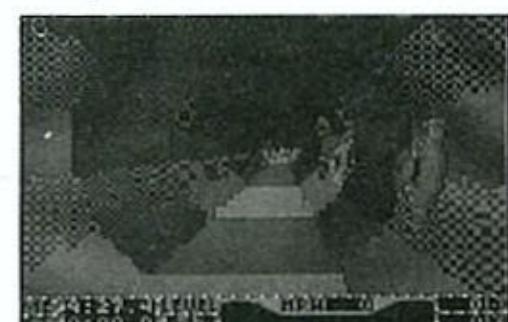
Turbo Sub 290F



Viking Child 290F



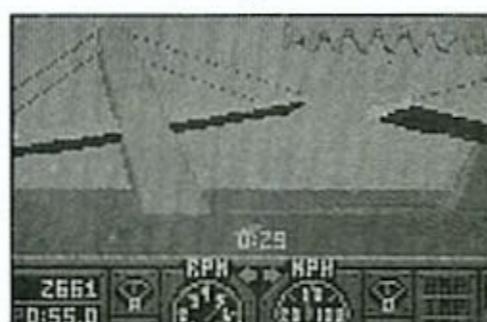
California Games 290F



STUN Runner 290F



Scrapyard Dog 290F



Hard Drivin' 290F



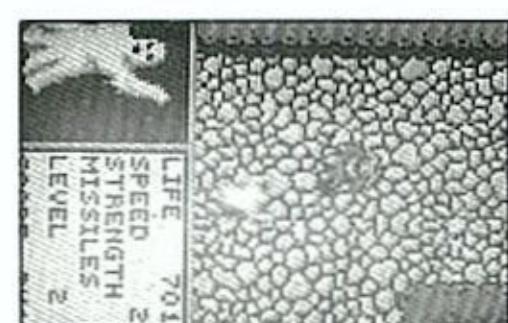
Electrocop 250F



Slime World 250F



Rygar (Arcade) 290F



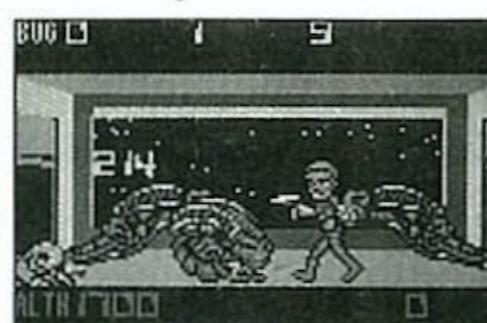
Gauntlet (Arcade) 250F



Zarlord Mercenary 250F



Paperboy (Arcade) 250F



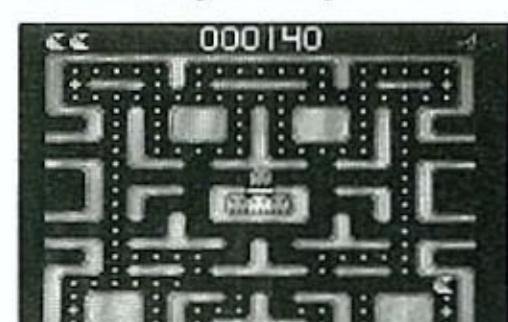
Xenophobe (Arcade) 250F



Pacland 290F



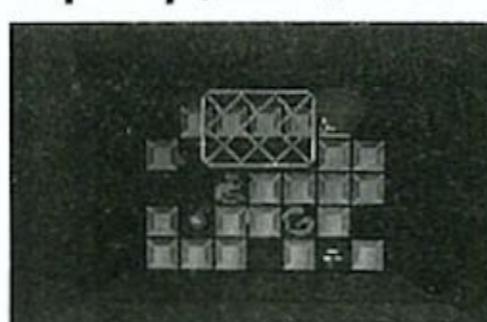
Vindicator 290F



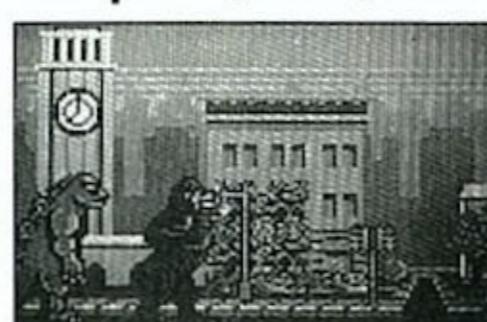
Miss Pac Man 250F



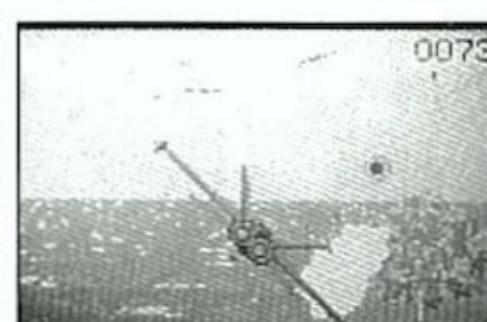
APB (Arcade) 290F



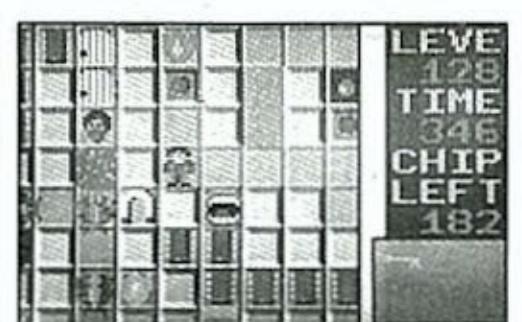
Robo Squash (ARC.) 250F



Rampage (Arcade) 290F



Blue Lightening 250F



Chip Challenge 250F



Gates of Zendoncon 250F



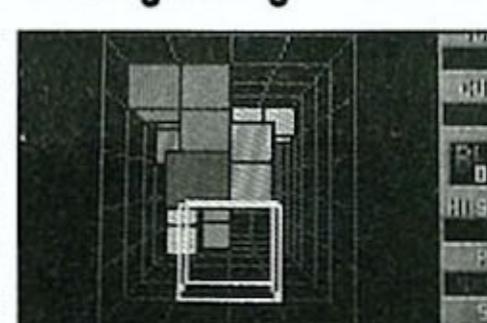
Shanghai (Réflexion) 250F



Klax (Réflexion) 290F



Road Blasters 290F



Block Out 250F



Ishido (Aventure) 290F

SAC LYNX 190F

Vous permet de ranger votre console, les accessoires et des jeux.

SACOCHÉ LYNX 110F

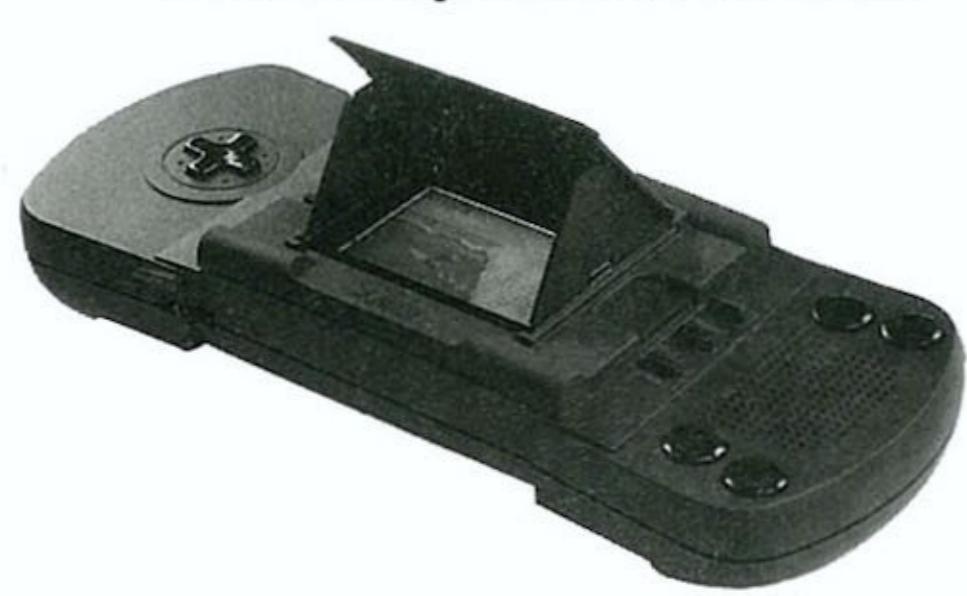
Vous permet de ranger votre console et des jeux.

PARE-SOLEIL LYNX (Lynx 2) 45F

Evite les reflets désagréable sur l'écran de votre machine

ADAPTATEUR AUTO 190F

Vous permet de jouer sans utiliser des piles dans une voiture.

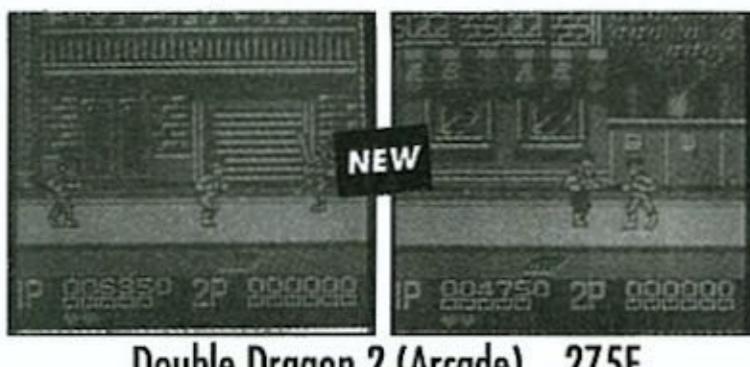


A PARAITRE

Terminator 2 (Arcade)
Hudson Hawk (Arcade)
Beetle juice (Arcade)
Days of Thunder (Auto)
Jordan VS Birds (Basketball)
Billy E Fast Track (Course Auto)
Soccermania (Foot)
Megaman 2 (Plateforme)
Nascar (Auto)
Cycle Grand Prix (Course Moto)



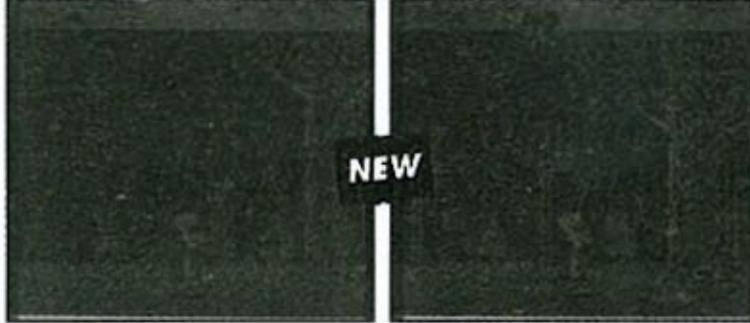
Ninja Gaiden (Arcade) 275F



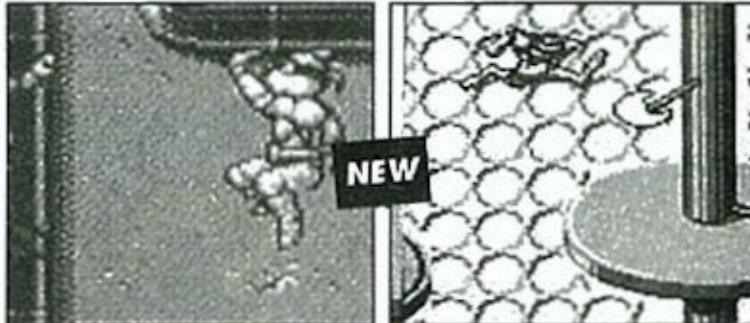
Double Dragon 2 (Arcade) 275F



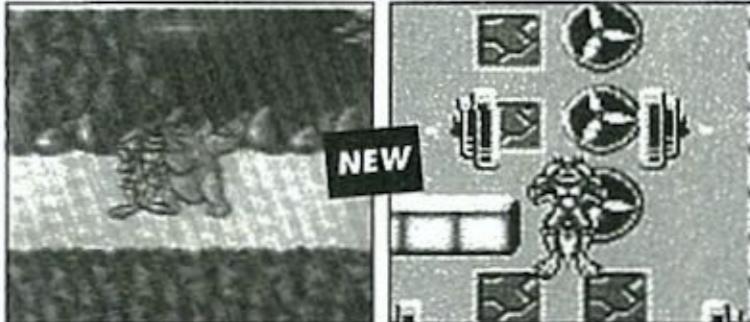
Robocop 2 (Action) 275F



The Simpsons (Arcade) 275F



Turtles Ninja 2 (Arcade) 275F



Final Fantasy 2 345F

NEW



Battle Toads (Arcade) 275F

**MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !**



MICROMANIA



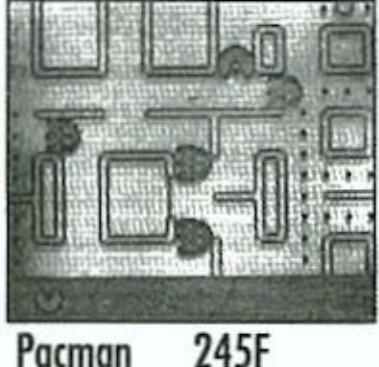
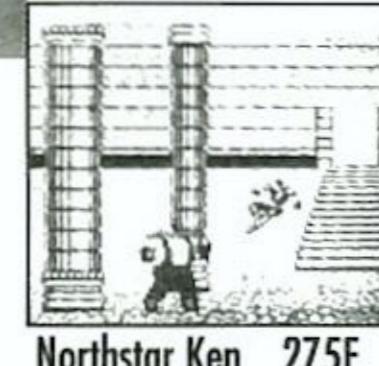
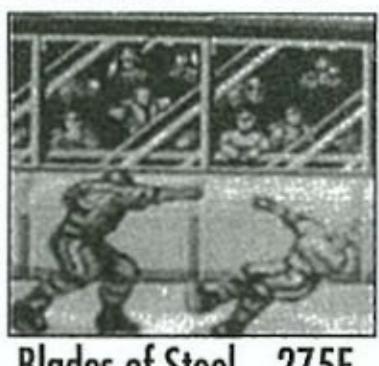
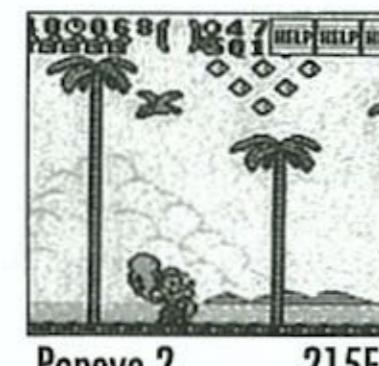
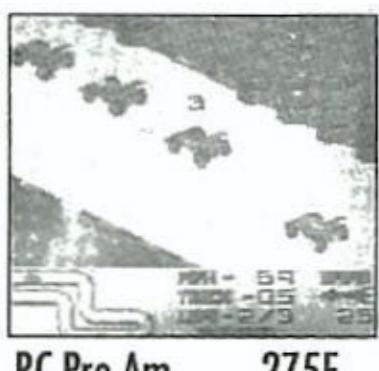
OFFRE SPECIALE
MICROMANIA

590F

**La Console Gameboy
+ Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE**

+ Les Ecouteurs Stéréo

**CHEZ MICROMANIA
+ DE 100 TITRES
DISPONIBLES A PARTIR
DE 145F**



TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

**3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE**

La boutique du Game Boy



SACOCHE DYN 275F
En tissu plastifié pour ranger votre Game Boy et 15 jeux.



**GAME LIGHT
119F**
Eclaire l'écran de
votre Game Boy.



**LIGHT
PLAYER
175F**
Agrandit l'image
et vous permet
de jouer dans le
noir.

**Chaque mercredi vers 18h sur
FR3 et le dimanche à 10h15
MICROMANIA
vous dévoile
tout sur les
jeux dans
l'émission**



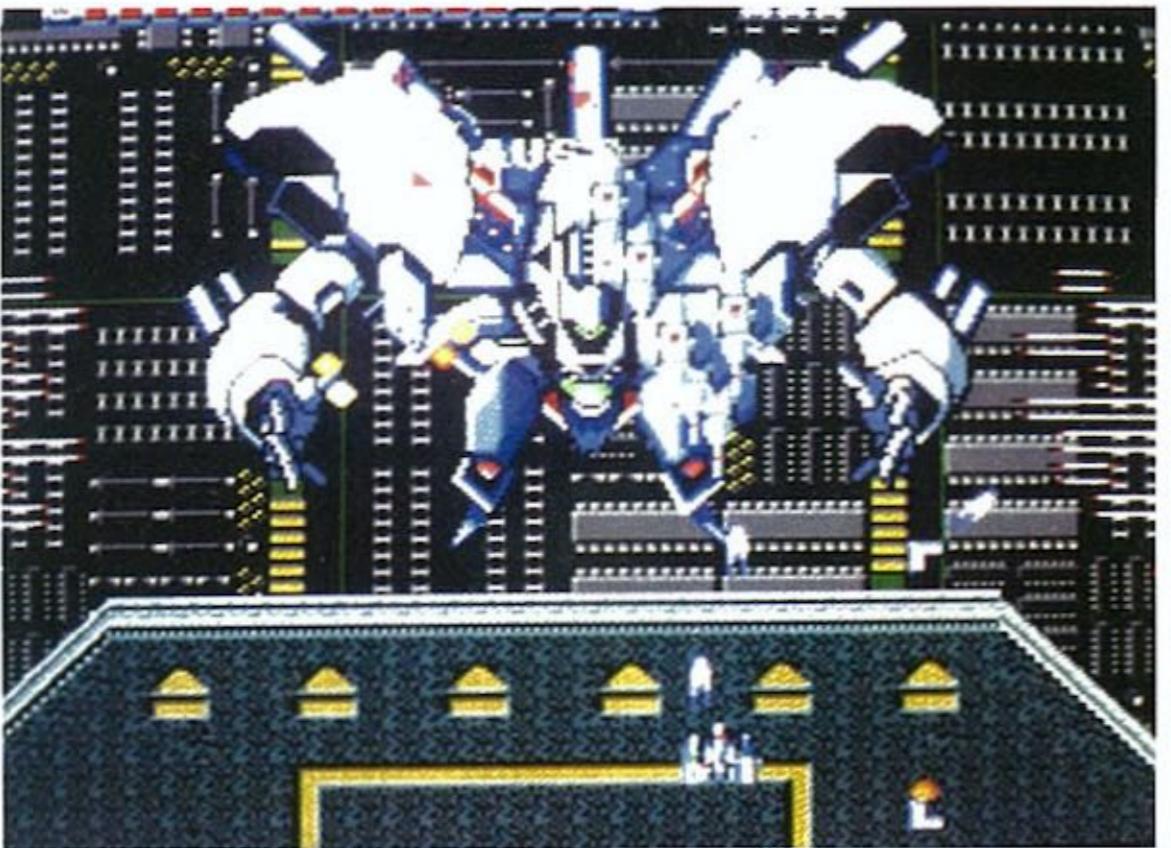
**2 MEGADRIVES A GAGNER
PAR SEMAINE**

Game Boy est une marque déposée de Bandai Nintendo - Prix valides sauf erreur d'impression - *Offre valable dans la limite des stocks disponibles

L'HISTOIRE

Nous sommes en 2016, et la Terre est engagée dans un conflit mondial. Cependant, les conventions des années 90 ont interdit l'usage des armes nucléaires et tous les combats sont finalement effectués par des armements "classiques" surpuissants.

Un homme, pourtant, est révolté par cet ouragan de dévastation qui détruit notre planète et les petits humains qui l'habitent. Coup de chance, cet homme est aussi le possesseur de l'arme la plus sophistiquée, le légendaire Tank Granada X (vous avez dû en entendre parler). Aussi notre héros part-il détruire les installations ennemis dans le but de convaincre les deux camps que la guerre est une monstruosité ! Démarche dialectique dont l'efficacité reste à prouver... Vous avez compris que Granada X est un nouveau shoot'em up sur Megadrive. Rien de bien neuf dans le principe de jeu, mais la cartouche possède quelques trouvailles originales qui surprendront les plus blasés.



▲ Le boss final ! Arrachez-lui ses membres, détruisez ses armes, et vous aurez fini le jeu.

GRANADA

CIBLES TACTIQUES

Contrairement à la plupart des shoot'em up sur Megadrive, Granada offre un scrolling à huit directions. Chaque niveau est une sorte de labyrinthe où sont réparties des cibles tactiques. Granada doit trouver ces cibles et les détruire toutes pour compléter le niveau. Leur emplacement approximatif apparaît sur un écran-radar, mais il n'est pas pour autant facile de les retrouver : elles bougent !

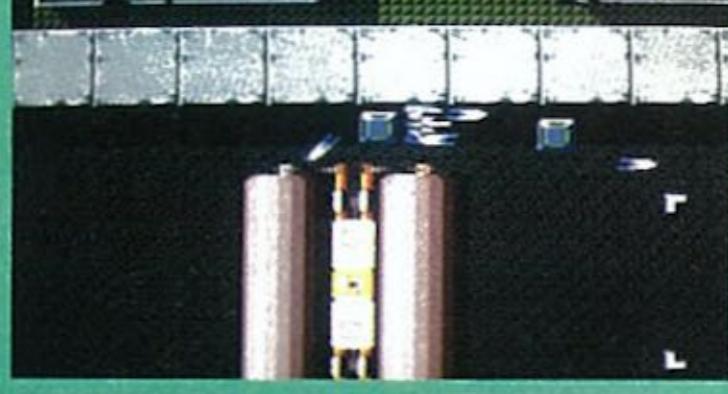


▲ Granada subit un bombardement sévère... Baissez la tête !



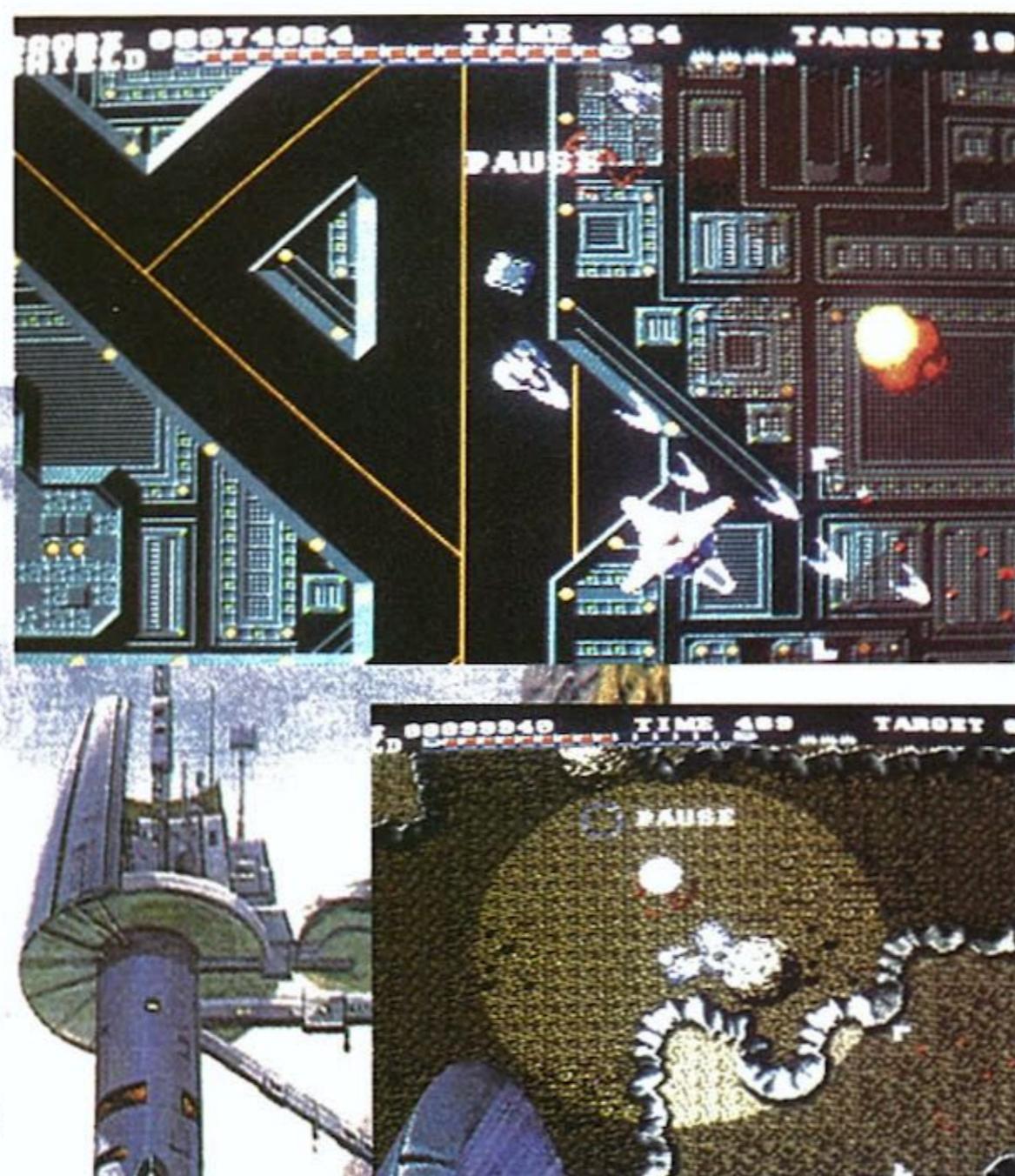
NIVEAU 1

Le premier niveau est un secteur assez calme du district de Tobra. Regardez cette terrible forteresse volante, la "Gible", qui vous attend à la fin du niveau...





Granada, juste à côté d'un de ses nombreux objectifs. Cette cible réclame de multiples coups. Et il y en a onze autres qui vous attendent au même niveau... Affreux, non ?



COMMENTAIRE



Tiens, un bon shoot'em up sur Megadrive ! Après tout, ce n'est pas si fréquent, alors ne faisons pas la fine bouche... Il y aurait pourtant beaucoup à dire sur la banalité du principe de jeu, sur la superbe nullité du scénario, sur le classicisme total du fameux tank Granada, dont le sprite a déjà dû servir dans des millions de cartouches. Mais le scrolling à huit directions est parfait, la recherche des cibles apporte une certaine dimension tactique, et les niveaux offrent des challenges assez différents. Ajoutez à cela une difficulté bien dosée qui fait que le jeu vous résiste sans vous décourager et, après tout, le bilan est positif.

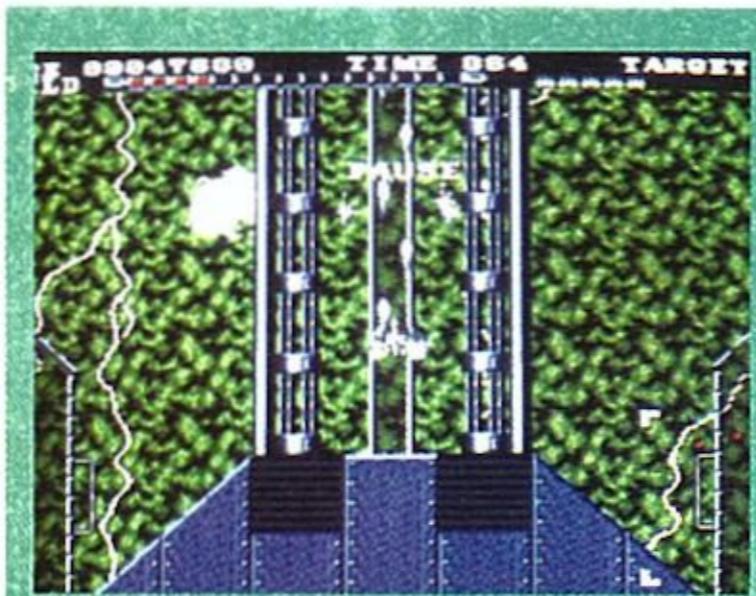


COMMENTAIRE



Ne jugez pas cette cartouche sur les apparences ! On croit d'abord voir un jeu de tir futuriste de plus, avec sprites torturés, décors confus et boum-boum bestial dans tous les coins. Que nenni !

Entrez dans le jeu, et vous découvrez une cartouche vraiment originale, qui s'améliore encore au fil des niveaux. Certains assauts sur votre tank sont même d'une brutalité délirante ! Vos réflexes sont mis à rude épreuve, puis vous devez réfléchir pour repérer la prochaine cible, et le déluge de feu reprend, etc. Bref, cette cartouche n'entrera pas dans l'histoire, mais elle aura sa place dans votre "cartouchothèque".



NIVEAU 2

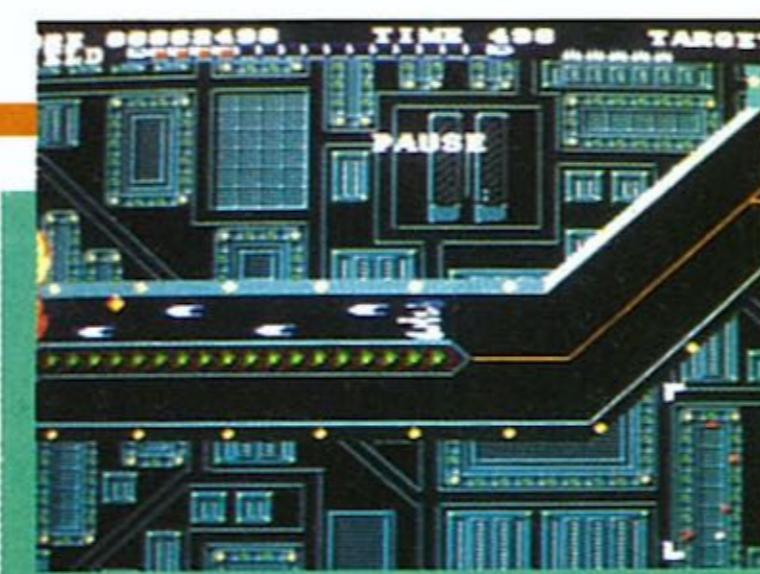
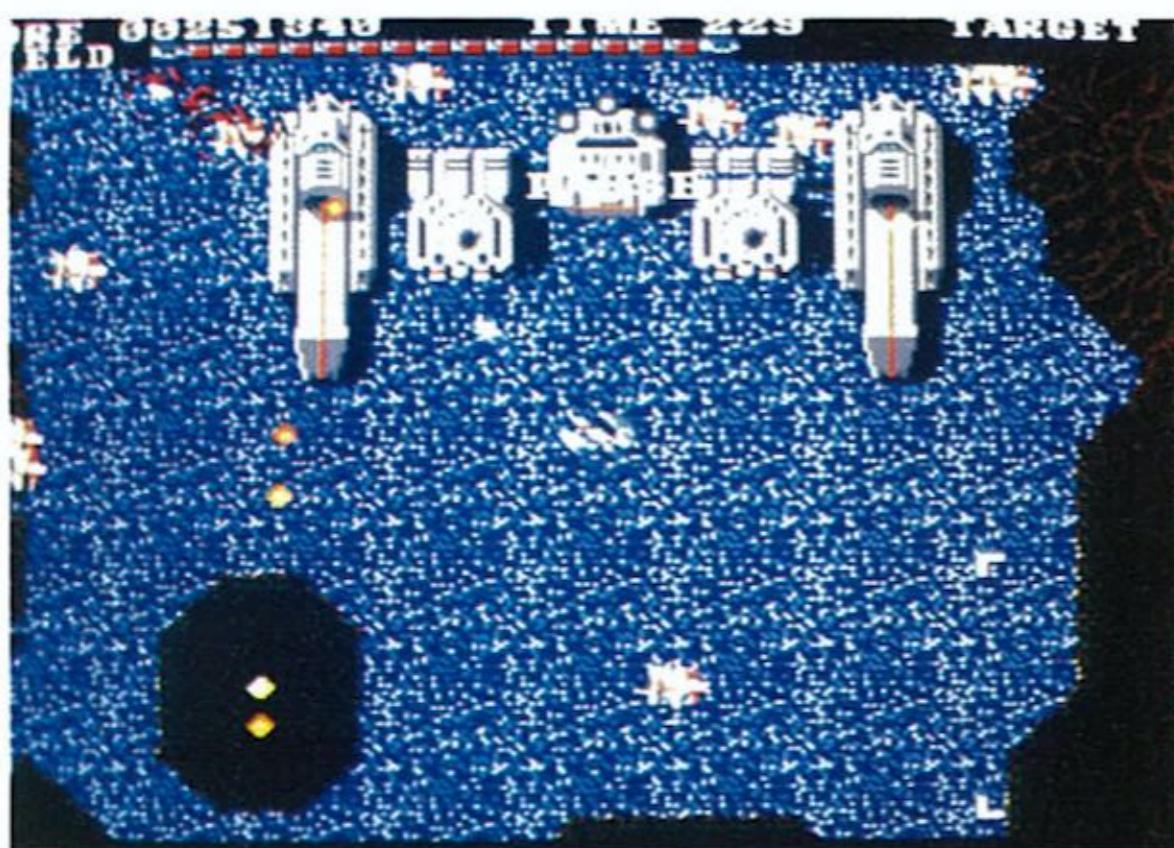
La bataille vous oppose ici au bateau de combat Astarsha. Il ne peut être détruit qu'en cassant les propulseurs de ses flancs.



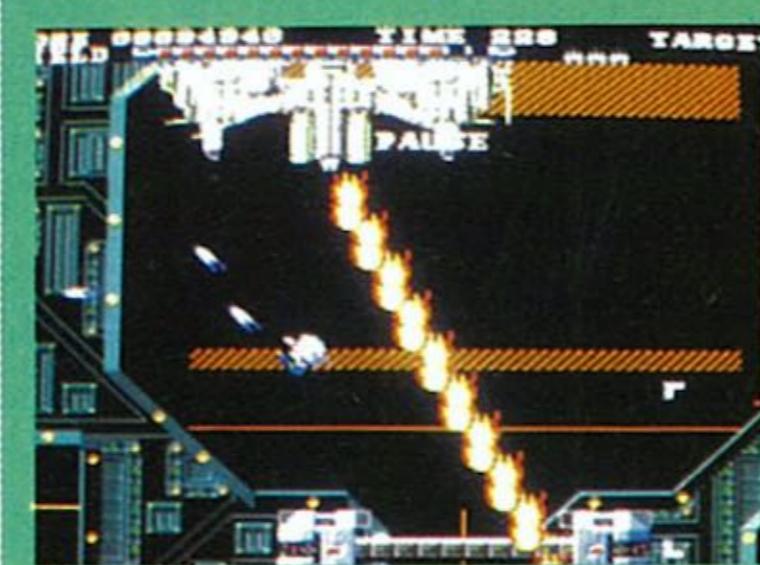
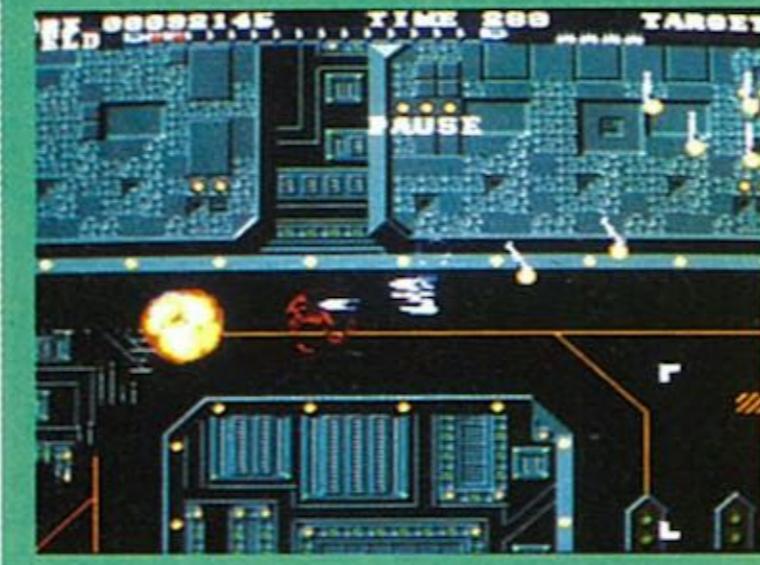
**DEVASTATION ET DESOLATION**

Comme vous vous en doutez, votre tank Granada est doté de quelques armes très puissantes avec lesquelles vous allez pouvoir faire joujou. Au départ, vous disposez d'un canon laser, au tir maigre mais rapide, idéalement conçu pour détruire par poignées de petits assaillants nombreux mais faibles. Vous avez aussi un canon à plasma : son tir est 16 fois plus puissant qu'un seul coup de laser ! Mais vous n'avez droit qu'à un tir par niveau... Faites donc des économies pour les passages les plus scabreux !

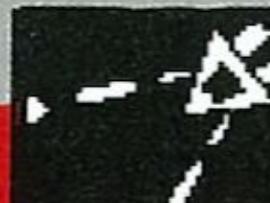
Comme dans tout bon shoot'em up qui se respecte, des armes plus puissantes vous seront distribuées en cours de jeu. Au menu, mais pas dans l'ordre d'apparition à l'écran, des disques flottants à lasers tournants, des missiles à tête chercheuse, et des bombes de protection fusantes.

**NIVEAU 3**

Connu pour ses autoroutes en étages, le district Shuba est redoutable. Le boss est effroyable. Détruire ou mourir ?

**NIVEAU 4**

La nuit tombe alors que le Granada continue sa quête dans le district Kilimoto. Une nuit dont vous ne verrez peut-être ni le bout ni l'ultime gardien...

**EDITEUR : WOLFTEAM****PRIX : D****DISPONIBILITE : OUI****DIFFICULTE : MOYENNE****NOMBRE DE VIES : 1-6****OPTION CONTINUE : 3****NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3****CONTROLE : GEANT****1 JOUEURS****CARTOUCHE****PRESENTATION 70%**

Un bon point pour les options, d'excellents contrôles.

GRAPHISME 71%

Sprites corrects et décors impressionnantes.

BANDE-SON 70%

Musique galvanisante, et effets sonores de combat très réussis.

JOUABILITE 75%

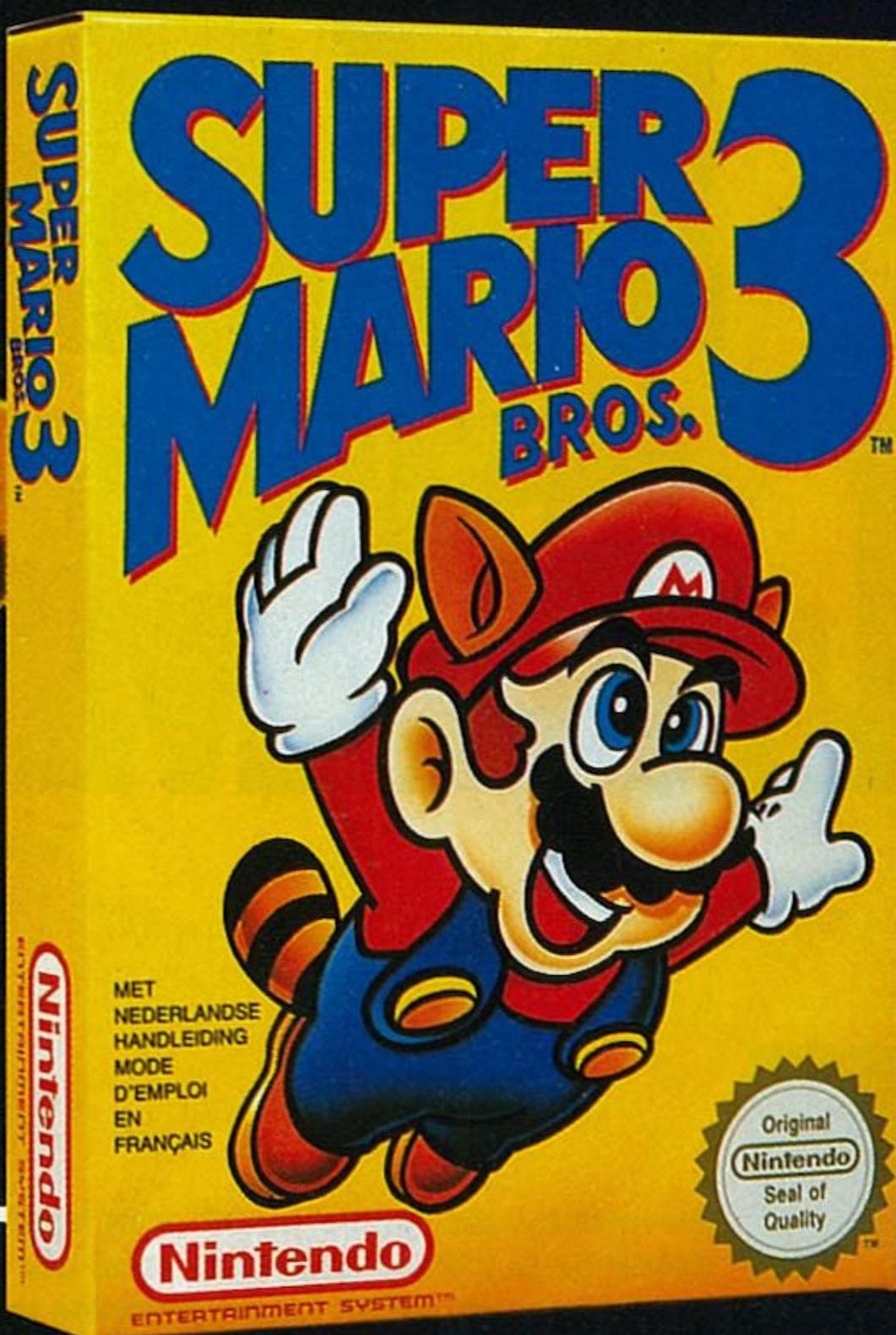
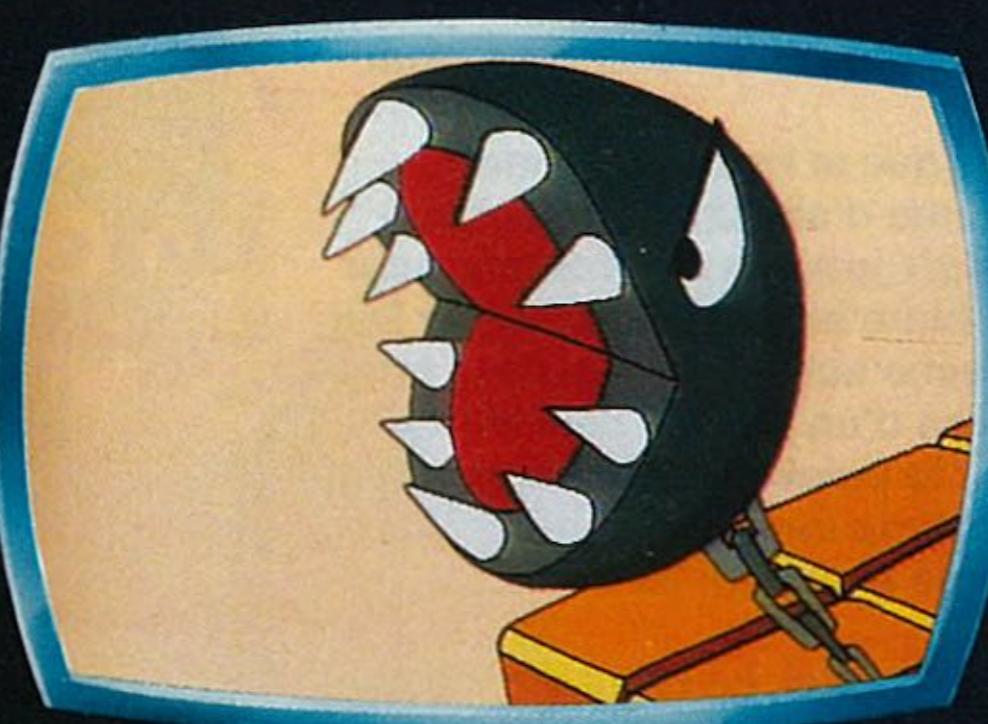
Plus de souplesse que votre habituel shoot'em up, et du plaisir à jouer !

DUREE DE VIE 70%

Quelques niveaux difficiles, et les 3 options vies continues semblent au début bien courtes. Il y a de quoi faire !

INTERET 76%

Un jeu de combat prenant et de bonne difficulté qui mérite largement de prendre place dans votre arsenal de tir.



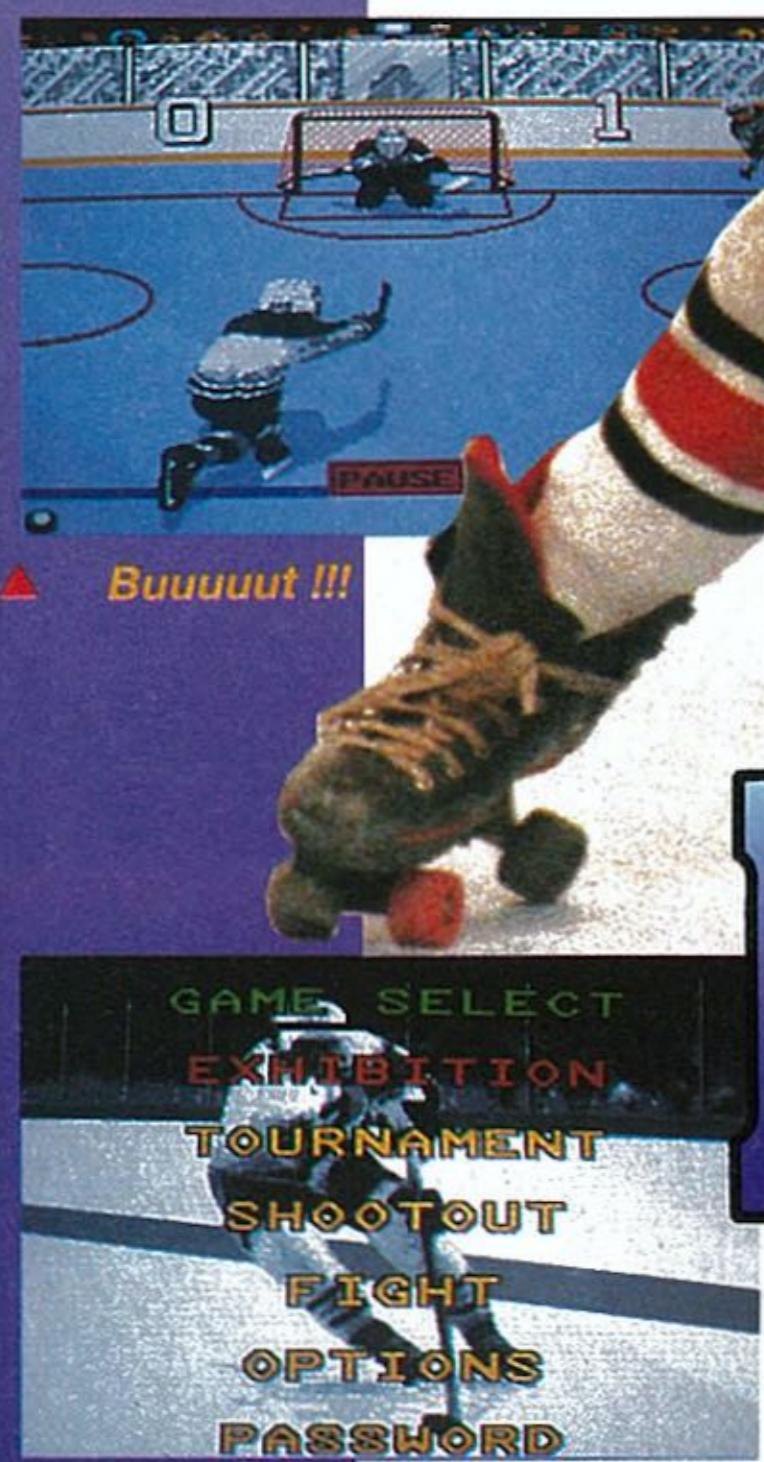
EXCLUSIVEMENT DISPONIBLE SUR CONSOLE

Nintendo

Mario est de retour, mais cette fois il ne s'attaque pas à des champignons ! En fait, il ne s'agit pas du même Mario : celui-ci est la grande star du hockey sur glace, au Canada et aux Etats-Unis. Vous avez donc deviné que nous avons affaire à une simulation de sport, et à une simulation de sport ultra-sérieuse, avec tous les éléments essentiels du hockey, comme les fautes et, bien sûr, les fameuses bagarres ! L'action est vue de côté, avec des gros plans sur les actions les plus intéressantes... dont les bagarres !

Mais n'oublions pas que le hockey a quand même des règles, comme d'ailleurs cette simulation : deux équipes de six joueurs s'affrontent pour marquer des buts. La faute la plus fréquente se produit quand le palet touche autre chose qu'une crosse, par exemple le corps d'un joueur. Seul le goal peut toucher et arrêter le palet avec tout son corps. Toutefois, s'il le retient trop longtemps, un penalty, ou un tir au but, est sifflé en faveur de l'équipe adverse.

Voilà, vous savez l'essentiel. Le reste est affaire de dextérité et de stratégie.



MARIO LEMIEUX

◀ Les options sont abondantes.



ENTRE-DEUX

Au hockey, les "entre-deux" sont fréquents. Dès le début de la partie, on décide ainsi qui entre en possession du palet. Le programme montre cette action en gros plan. Le palet est lancé par l'arbitre entre les deux joueurs qui tentent de s'en emparer avec leur crosse.

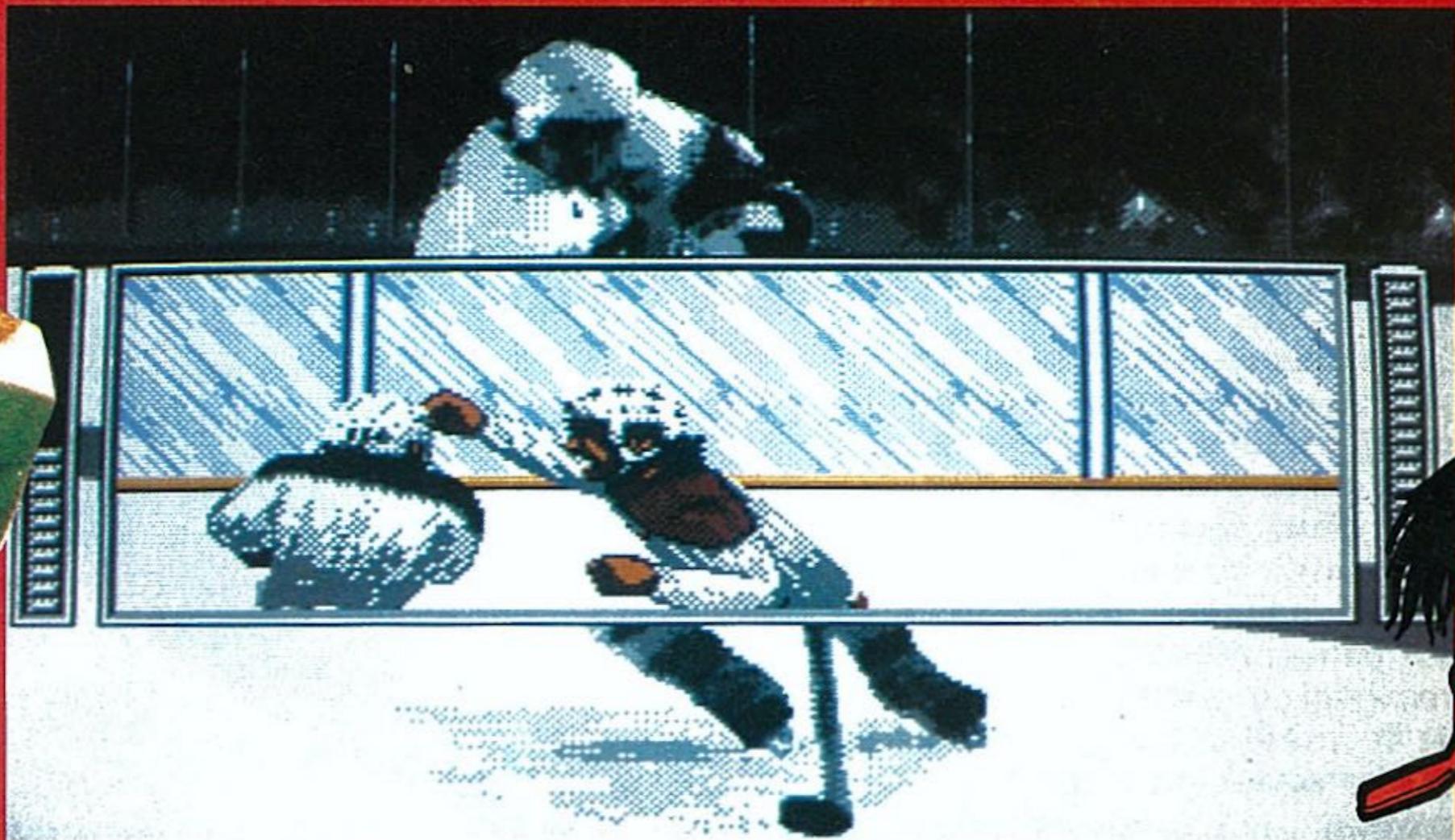
L'entre-deux est aussi utilisé à la suite d'une faute, par exemple un "tenu" trop long du goal. Chaque équipe a deux emplacements d'entre-deux ; on joue l'entre-deux près du but du goal fautif. C'est une position idéale pour marquer, bien que l'équipe attaquante ne bénéficie d'aucun effet de surprise. Mais elle peut mettre en place des combinaisons secrètes...



MEGADRIVE REVIEW

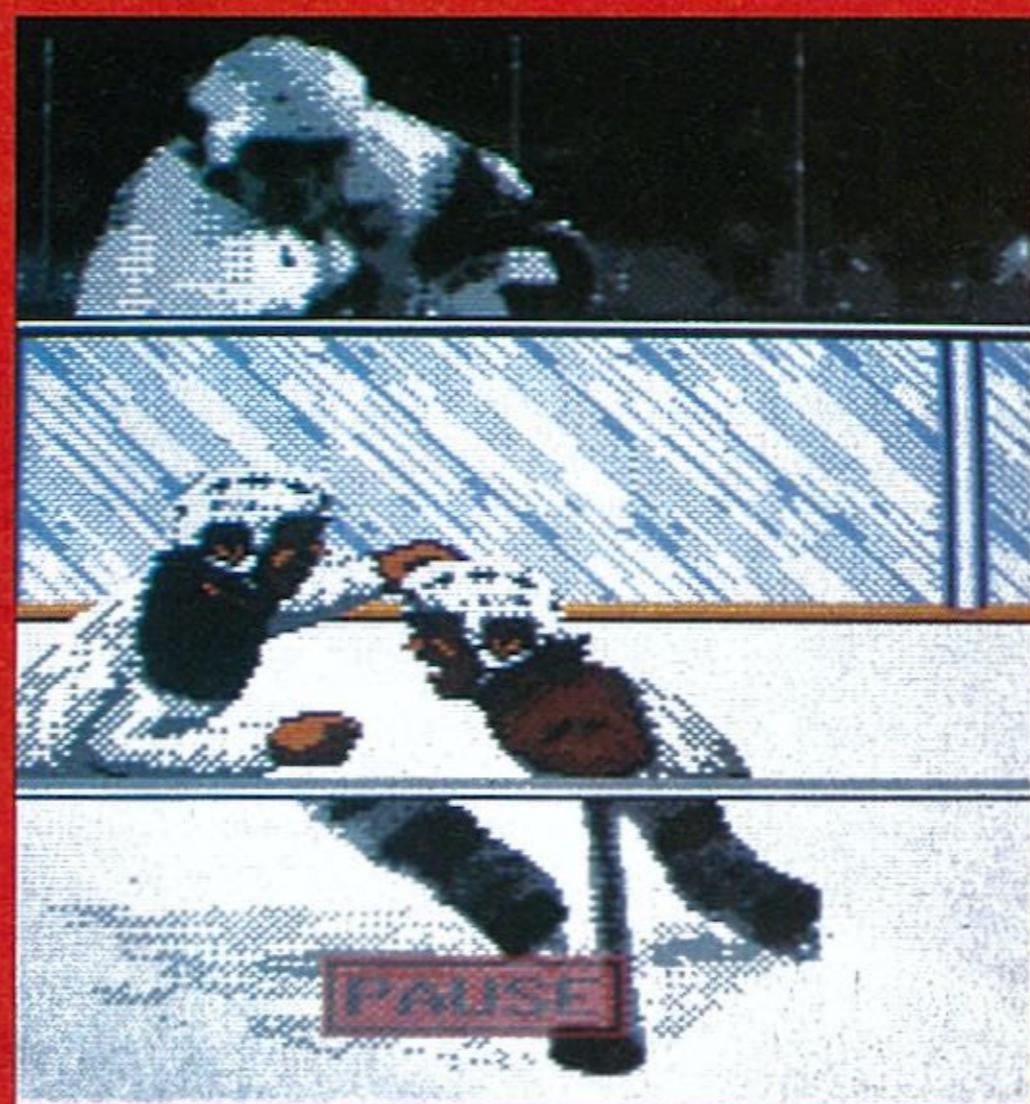


集牛寺



PIF ! PAF !

Les fameuses bagarres entre joueurs irascibles ne sont pas un des moindres charmes du hockey pro... Les programmeurs ont prévu un véritable jeu d'arcade, à part, pour restituer ce précieux moment. C'est du vrai beat'em up, avec toutes sortes de coups à votre disposition, du croc-en-jambe à l'uppercut au foie en passant par le coup de casque. Certaines équipes sont plus aptes à la bagarre que d'autres : sachez les reconnaître.



COMMENTAIRE

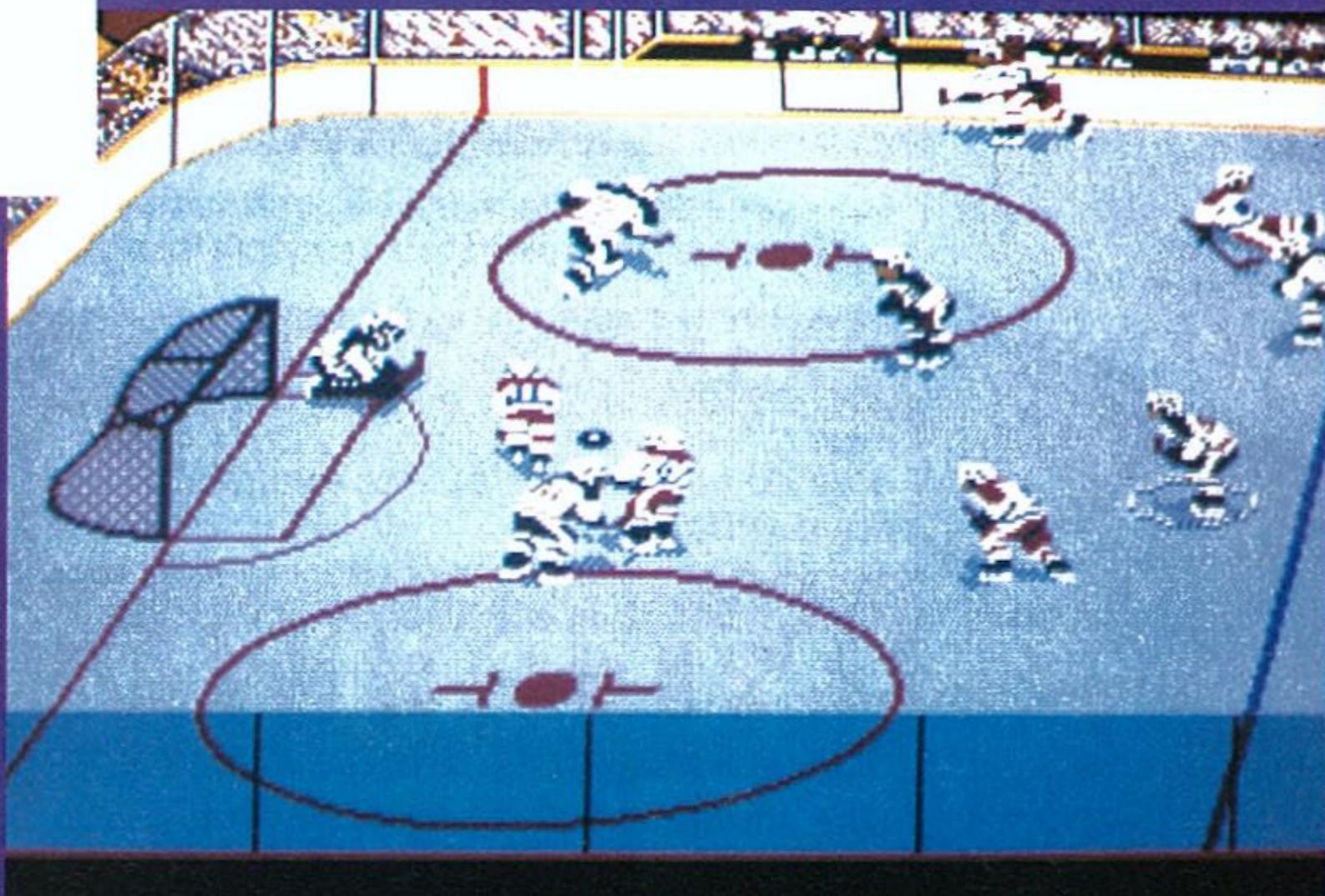
La vraie et seule question est : que vaut le hockey de Mario face à celui d'Electronic Arts ? Eh bien, il soutient tout à fait la comparaison ! Les gros plans sont un plus appréciable, et la gestion des bagarres est amusante et difficile à maîtriser. L'action est rapide, bien que la sélection automatique du joueur contrôlé prenne parfois du retard. Côté graphisme, c'est bon, mais on remarquera par contre la faiblesse du son, une

musique atroce qui vous dérange aux moments cruciaux, relayée souvent par des voix éraillées. Mais alors ? Disons donc que le hockey de Mario est plus captivant et plus difficile à maîtriser, mais qu'il ne bénéficie pas de la même qualité de jouabilité que le programme Electronic Arts. Bravo Lemieux, mais EA Hockey garde quand même notre préférence !



▲ Mélée générale devant le but ! Allez-vous contourner ce goal et marquer ? Ou envoyer lamentablement le palet dans le public ?

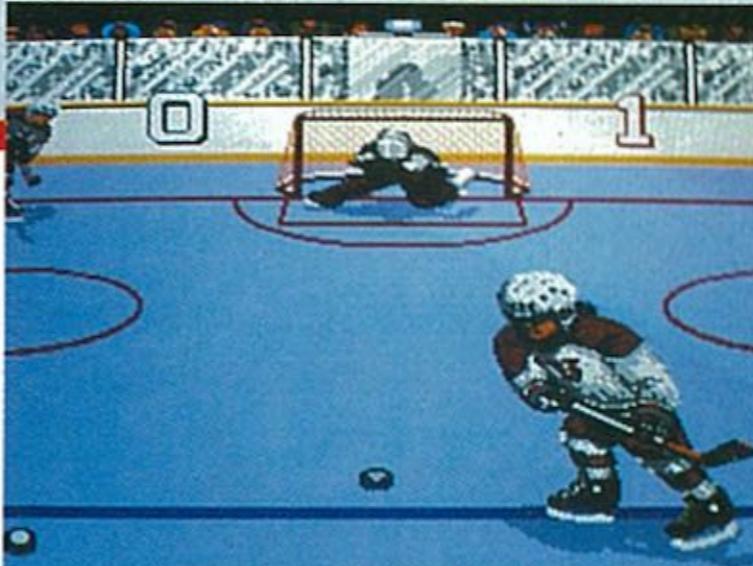
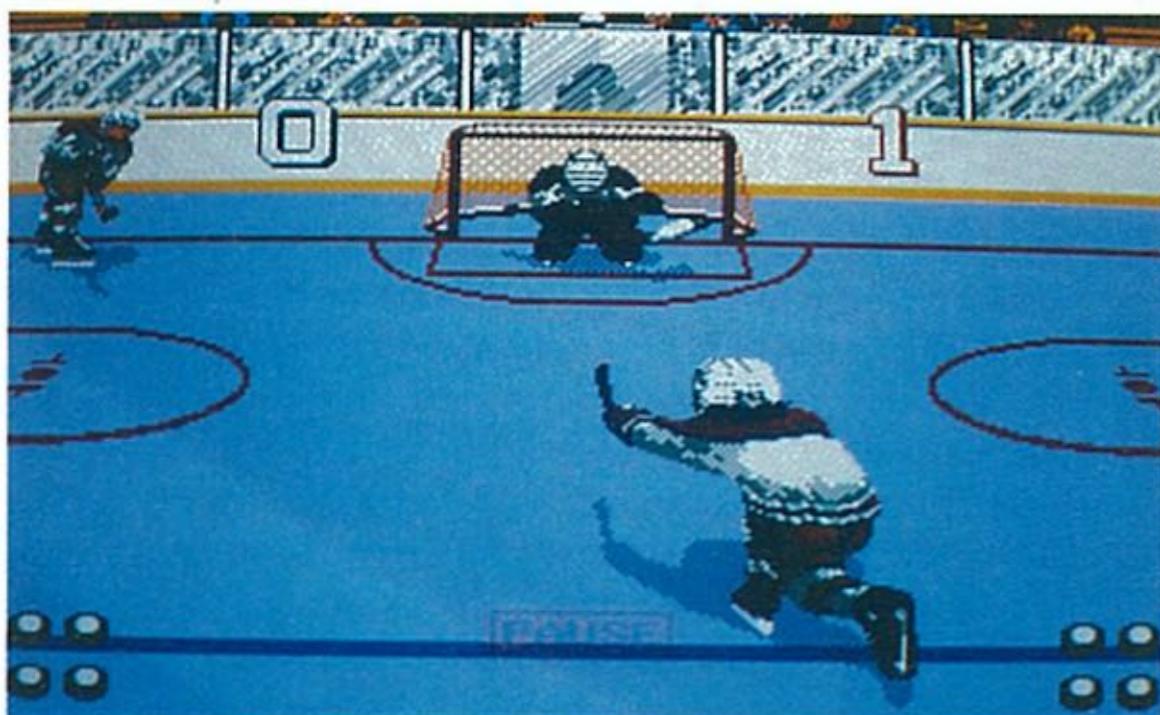
ICE HOCKEY



▲ Trois joueurs serrés autour du palet, et les autres qui semblent errer sans but. Etrange...



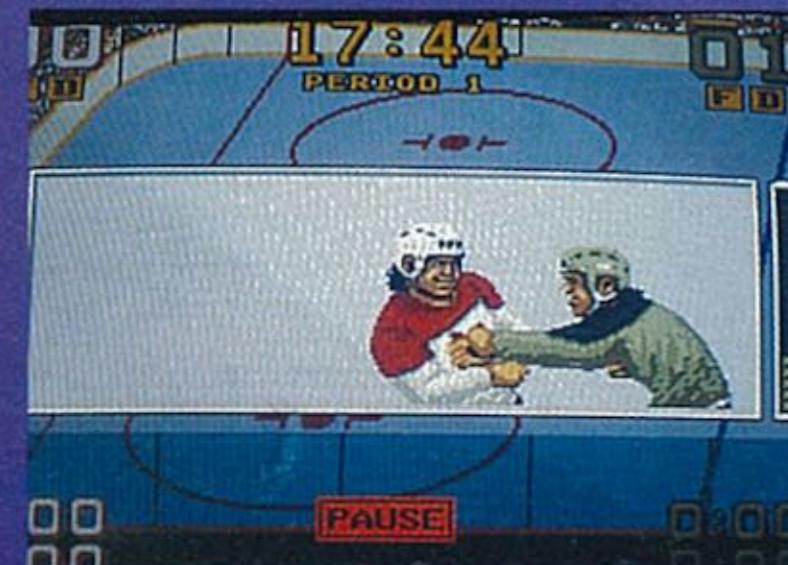
▲ On patine à droite, on patine à gauche... Mais pas au milieu ! Personne ne va donc saisir ce palet ?

LE TIR DES PENALTIES


La troisième et ultime séquence de gros plan est celle du tir des pénalités. Un de vos équipiers vous passe d'abord le palet, et vous devez décider rapidement de l'endroit où vous allez placer votre tir pour envoyer le gardien aux paquerettes. Le timing est essentiel : une fraction de seconde de retard, et le palet reste misérablement collé à votre crosse !..



▲ Thierry Roland ? Michel Drucker ? Gérard Holtz ? Dorothée ? Rika Zaraï ? Une vedette de la TV, à coup sûr !



La bagarre : chaque bouton de tir produit un coup différent.



▲ Ce type d'écran court tout au long du jeu... Sympa, non ?

COMMENTAIRE

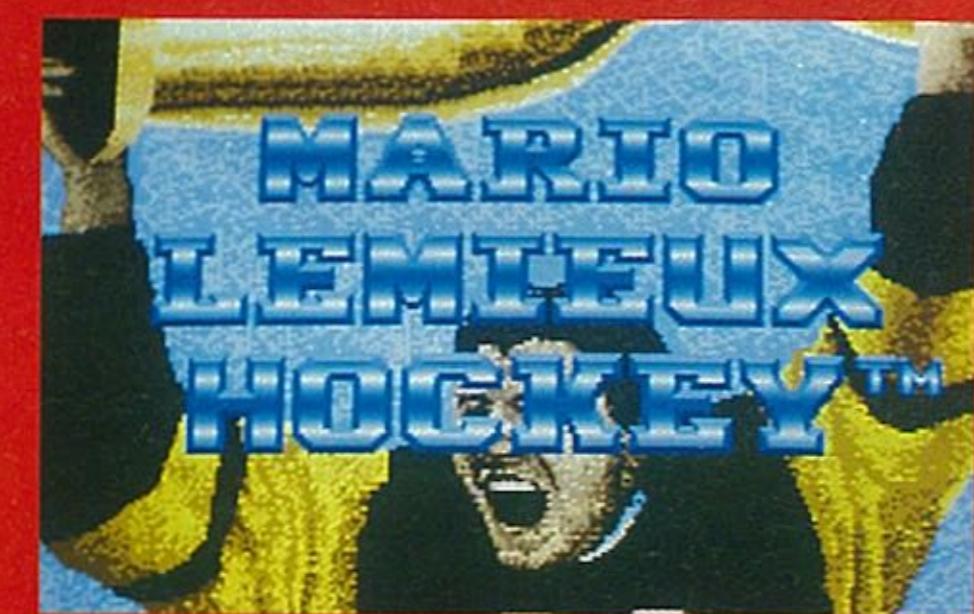
JULIAN

J'ai beaucoup joué et j'ai beaucoup réfléchi. Résultat : je pense quand même que EA Hockey (nominé aux Tilt d'or 91, mais oui !) reste la référence. Mario Lemieux Ice Hockey vaut cependant le coup, grâce à ses trouvailles et à sa difficulté technique notamment. Mais le programme est hélas handicapé par un mauvais système de sélection des joueurs : par exemple, quand vous faites une passe, le programme sélectionne souvent un joueur trop lointain, et le palet est injustement intercepté... Très énervant, surtout si l'ordinateur en profite pour marquer ! A part ce (gros) défaut, la cartouche reste extrêmement plaisante à jouer, et les écrans de gros plan et de statistiques sont impressionnantes. Mais allez voir le hockey d'Electronic Arts avant de vous décider...

STATISTIQUES

Il y a plus de statistiques dans cette cartouche que dans aucune autre ! Et vous n'avez même pas à attendre la fin d'une période pour pouvoir les consulter ! Mettre le jeu en pause affiche la première page des statistiques, et la manette permet de passer aux autres pages. Vous saurez ainsi qui a marqué chaque but, à quelle minute, à quelle seconde, combien d'arrêts a effectués le goal, etc. !

STATISTICS SUMMARY 1	
PITTSBURGH	WASHINGTON
SHOTS ON GOAL	04
X ON GOAL	00
X TIME IN ATTACK	45
X FACEOFFS WON	00
X OFFSIDE	00
POWER PLAY	01
SHOTS ON GOAL	00
ONE OT TIME	00:19
PENALTY TIME	00:00
	00:00
	00:05



**EDITEUR : SEGA
PRIX : D**

**DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : --
OPTION CONTINUE : --
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : UN PEU LENT**

**1-2
JOUEURS**



CARTOUCHE

PRESENTATION 94%

Plein d'options, de statistiques, d'écrans d'ambiance. Well done, Mario !

GRAPHISME 69%

Des sprites petits et peu animés dans le jeu principal, mais les séquences en gros plan sont très bonnes.

BANDE-SON 22%

Musique affreuse, voix désagréables, c'est raté. Regrettable...

JOUABILITE 68%

Quelques trucs à saisir et à maîtriser, mais rien d'impossible ni de déplaisant.

DUREE DE VIE 55%

Plus difficile que EA Hockey, mais c'est plus dû au contrôle qu'à la qualité de l'opposition.

INTERET 71%

Une simulation décente de hockey, qui manque cependant d'atmosphère. Un bon point pour les gros plans. Mérite un bon coup d'œil.

SUPER FAMICOM



REVIEW



COMMENTAIRE

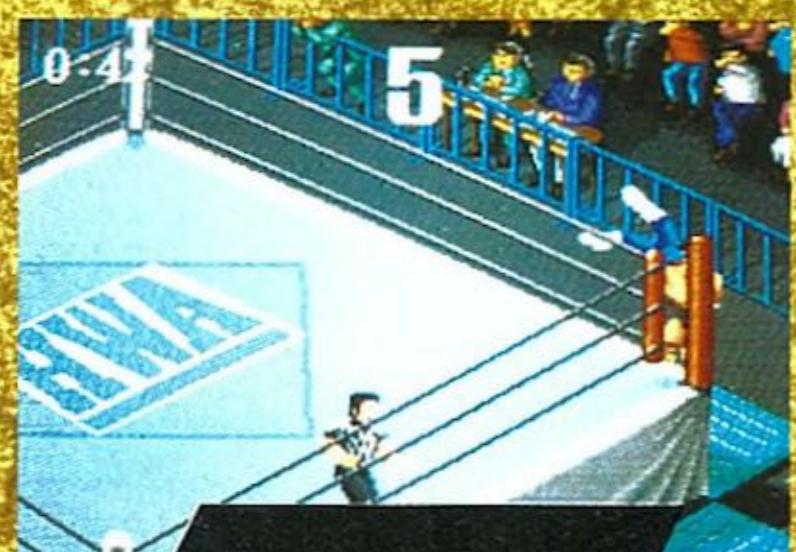


C'est nul ! La version Super Famicom n'apporte rien à cette simulation calamiteuse, au graphisme simpliste, à l'animation ridicule, et au choix de prises ultra-réduit ! Si, il y a un tout petit

mieux dans les combats hors du ring qui, cette fois, sont au moins visibles grâce à un scrolling suffisamment large. Les vrais fanatiques trouveront quelque plaisir au catch à quatre. Tout le reste est à oublier très vite. On vous avertit tout de suite : s'il y a un jour une version Megadrive ou Neo-Geo ou n'importe quoi, on ne vous en parlera même pas !



Bras d'honneur ou concours de biceps ?



Enfin un moment amusant ! Les combats hors du ring sont assez réussis. Graphiquement, la foule n'est pas mal.



1P WRESTLER SELECT

武藏 司馬 龍 杜ガル 力丸
旗本 梶原 桧垣 氷川 トニー
カイ ガイ アレン タイガーナイト
アイン 武者 アラン ハリオ ナイト

Bon, je vois bien le catcheur.
Mais le reste est brouillé...

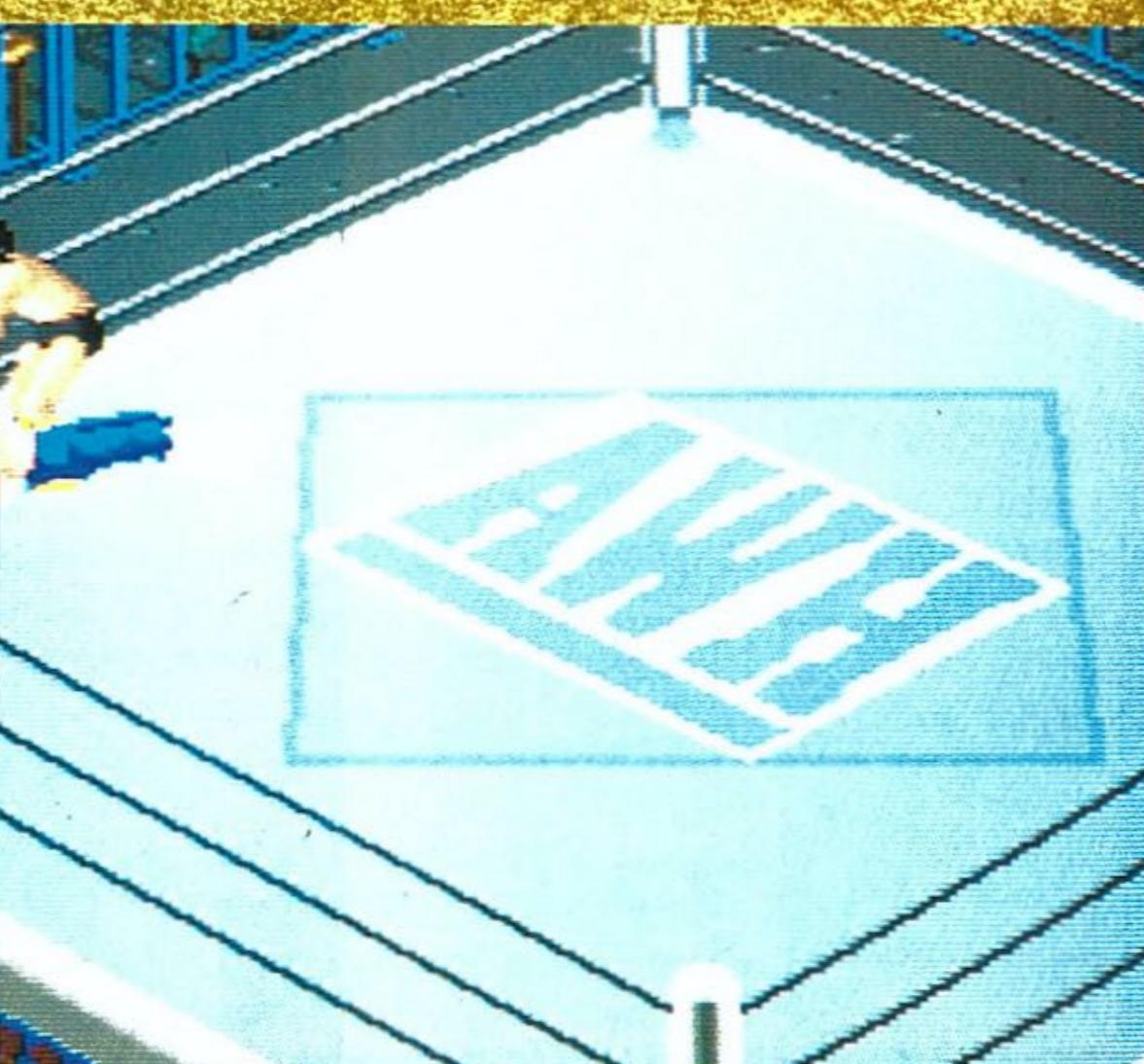
SUPER FIRE PRO-WRESTLING



- Tu me fais la courte échelle ?
- Oui, mais la tête en bas !

Surprise : un test de Super Famicom sur une seule page ? Oui, c'est nouveau, et réservé aux cartouches désespérément nulles. Et on ne pouvait mieux commencer la série qu'avec cet abominable catch, qui ne vaut pas trois sous ! Fire Pro-Wrestling est une adaptation d'un programme

déjà sorti sur PC Engine, testé dans le numéro 3 de Consoles+. L'adaptation est hélas d'une rigoureuse fidélité. On commence par sélectionner un catcheur parmi une vingtaine disponibles. On peut alors combattre sur un match ou s'engager dans un tournoi complet. Il est aussi possible de pratiquer le catch à quatre (on choisira deux catcheurs), ou d'affronter un ami au lieu des gros bras de l'ordinateur. Chaque catcheur a ses prises favorites ; son poids et sa taille entrent aussi en ligne de compte. Bref, tous les ingrédients pour faire une bonne simulation de catch, mais...



C'HUMAN 1991

HUMAN PRIX : E APPRECIATION

PRESENTATION 62%

Beau choix de catcheurs. Mais menus en japonais !

GRAPHISME 30%

Colecovision faisait presque aussi bien en 1984.

ANIMATION 21%

L'Atari 2600 faisait presque aussi bien en 1982.

BANDE-SON 25%

La Mattel Intellivision faisait mieux en 1983.

JOUABILITE 48%

Peu de prises, peu de possibilités.

DUREE DE VIE 26%

Seule l'option deux joueurs est acceptable, et durable.

INTERET 21%

C'est mieux que de se casser une jambe...

1-2 JOUEURS



CARTOUCHE



PC ENGINE

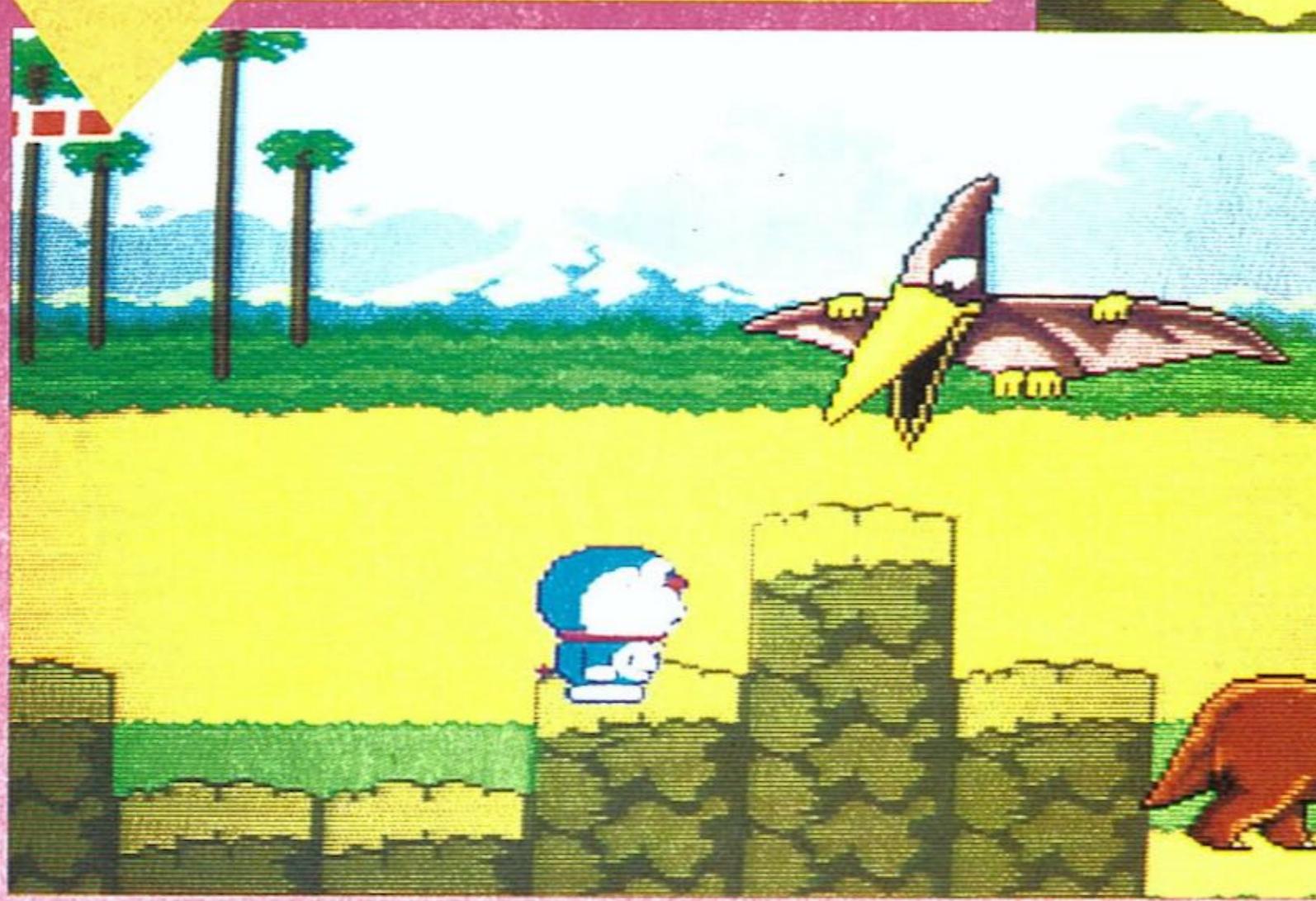


REVIEW

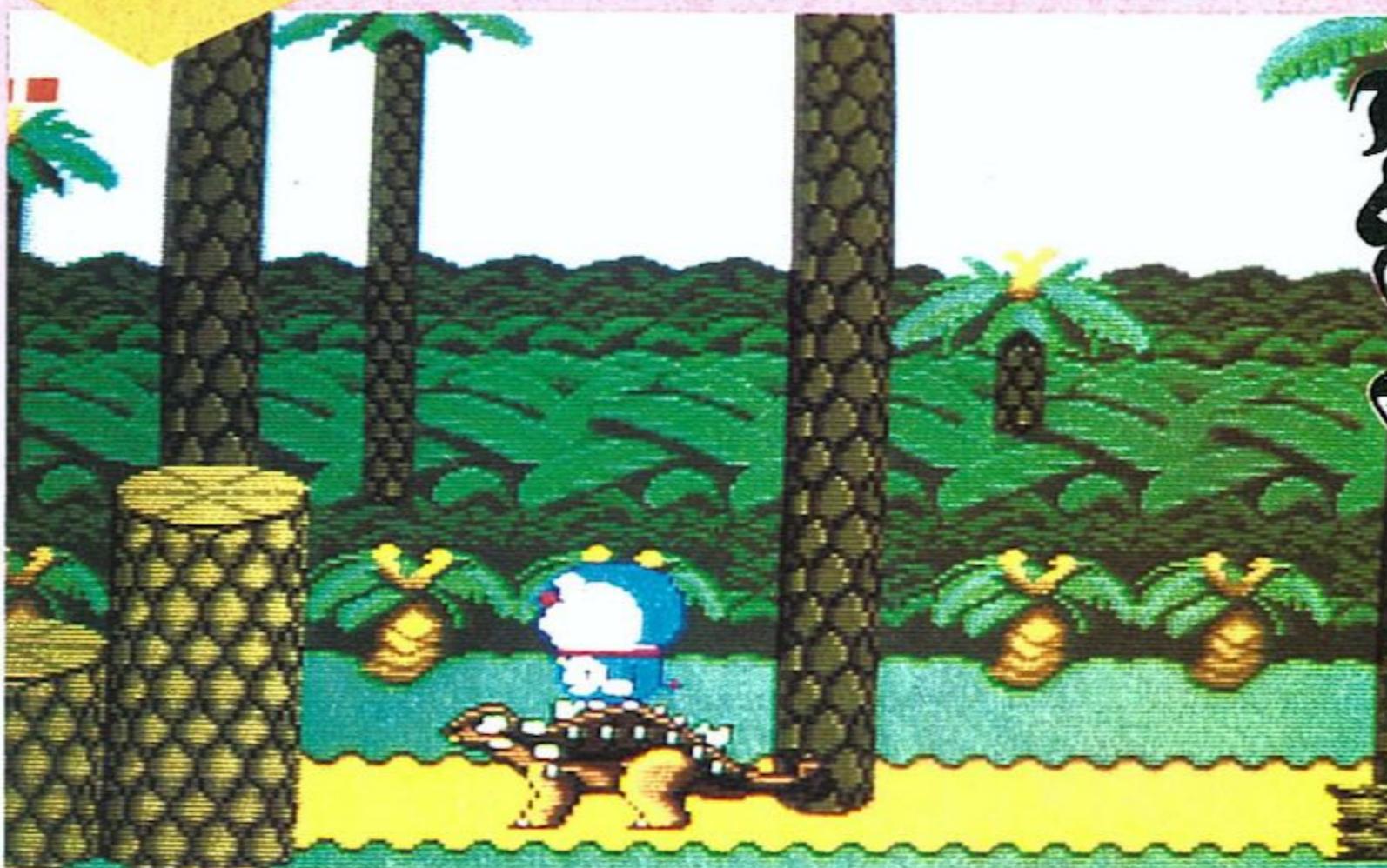
Doramon est un personnage de dessin animé célèbre au Japon. Quoi, vous ne le connaissez pas ? C'est un petit chat bleu, très courageux, qui se nourrit de navets. Le voici lancé dans une aventure qui va le mener de la préhistoire au xxie siècle. Le jeu se décompose en huit étapes temporelles (les mondes), chacune divisée en quatre niveaux. Aucune exigence pour changer de monde ou de niveau : il faut seulement que Doramon survive ! Pour cela, il mange les navets qu'il rencontre et gagne à chaque fois un point d'énergie. En revanche, il en perd un au moindre contact avec ses différents ennemis.

Doramon marche, saute, grimpe, s'aplatis, et accomplit même, un peu comme Sonic, des acrobaties spéciales grâce à des plantes à ressort. Il peut trouver des objets, armes et potions pour l'essentiel, et aussi des moyens de locomotion, cheval, casquette à hélice, char, avion, bulle magique, etc. Bref, une cartouche pleine de fantaisie. Ne vous fiez pas à son graphisme enfantin : la difficulté est corsée !

PTERODACTYLE EN VUE !



Ce caméléon enlève normalement un point de vie. Mais son dos peut servir de tremplin...



DORAMON III



LES BONS NAVETS

Doramon se nourrit de navets. Il perd hélas un certain temps à les mâcher, ce qui est très dangereux quand tous les ennemis n'ont pas d'abord été éliminés, comme ici.



Scène sous-marine. Les tirs croisés de sardines sont particulièrement meurtriers.



COMMENTAIRE



EL NIONIO

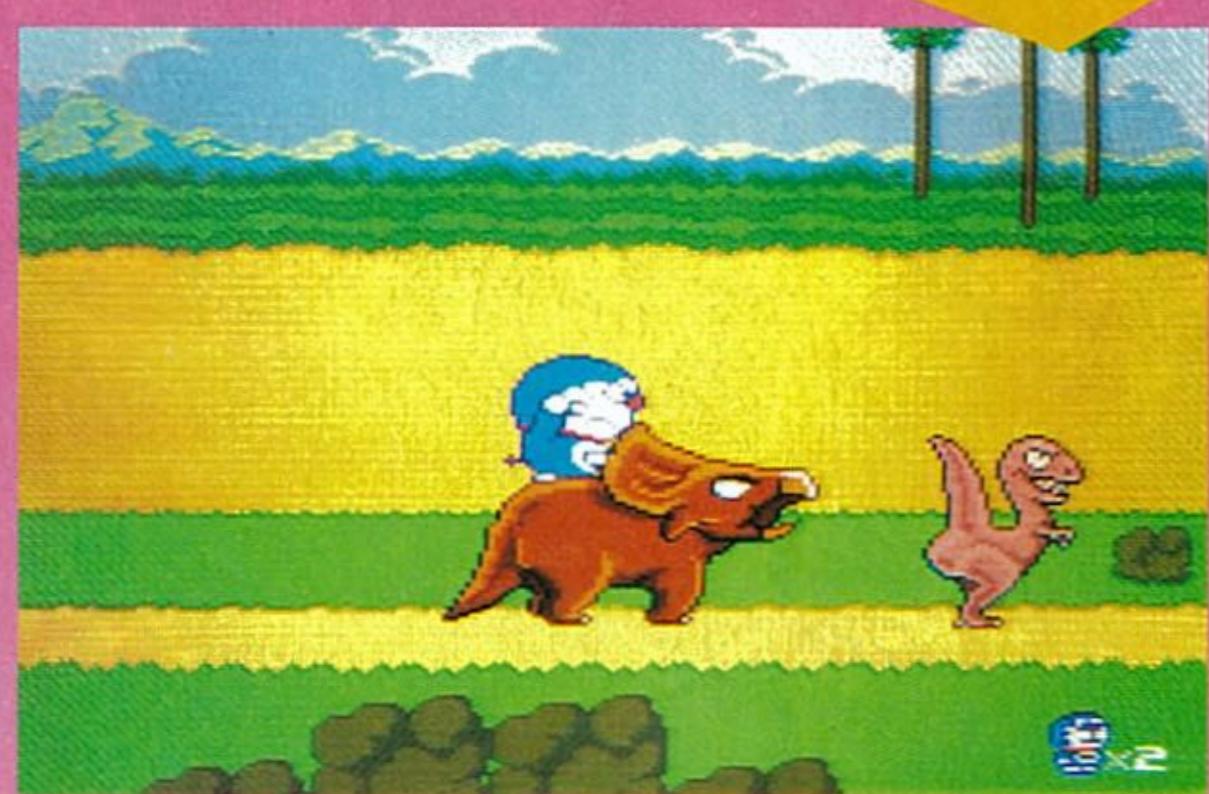
D'abord, déception : le monde préhistorique est dérisoirement facile. Une vraie promenade de santé. On se dit : c'est un programme pour les moins de dix ans, je m'en doutais bien. Puis, au Moyen Age, on perd une vie... Bah, je n'étais pas assez concentré ! Continuons... Tiens, ce chevalier, planqué derrière les créneaux, me résiste. Une autre vie de perdue ? Ah, c'est énervant ! Finalement, vous êtes éliminé, et vous n'avez vraiment pas compris pourquoi... C'est que Doramon cache bien son jeu. De ridiculement facile, l'aventure devient franchement délicate au fil des siècles. L'action, d'abord lente, s'accélère. Les premiers ennemis s'éliminaient d'un coup de pistolet à bouchon, mais les suivants réclament certaines armes spéciales, et encore... Bilan : Doramon est un vrai jeu d'aventure et de plates-formes. Seuls les deux premiers mondes sont réservés aux plus jeunes, la suite est pour les joueurs adultes ou expérimentés (ou les deux). A ma connaissance, il s'agit de la première cartouche "familiale" à plusieurs niveaux. Une réussite.

REVIEW



Un chat perché dans les arbres ! Appeler les pompiers !

Une étrange monture. Il suffit de la faire braire pour repousser les méchants.



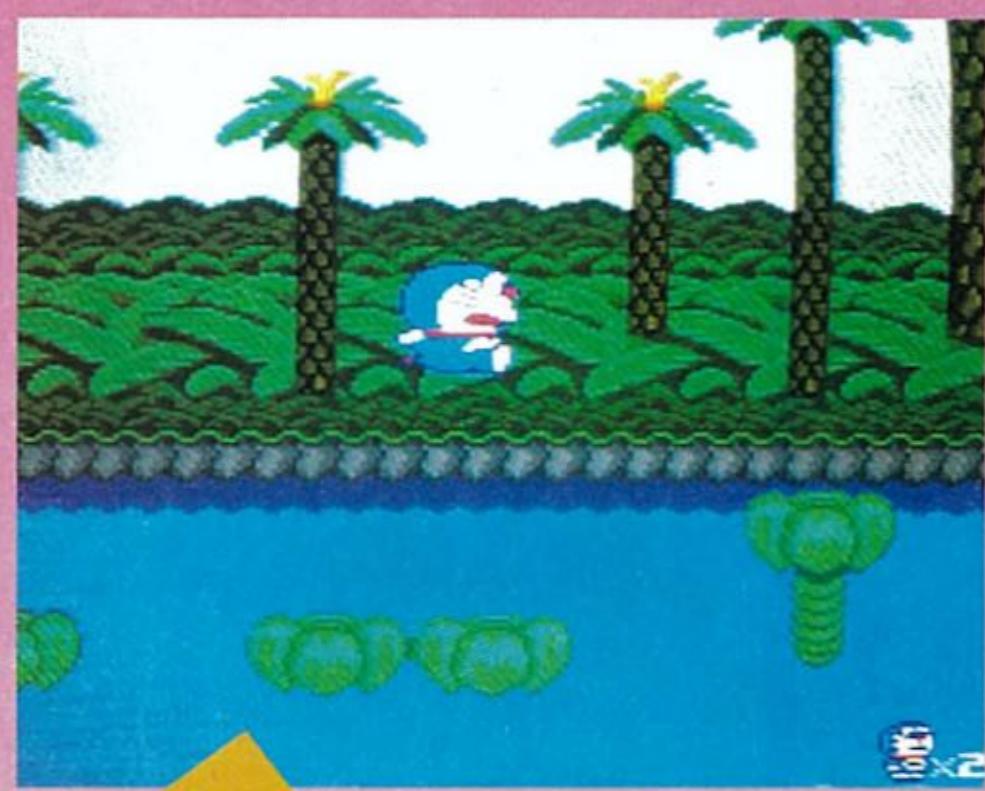
COMMENTAIRE



Je vais étonner mes admirateurs, qui connaissent mon goût prononcé pour les fusillades et les bagarres de brutes : j'adore Doramon ! Ce petit chat est très mignon, et ses aventures

ROCKET
sont loin d'être faciles. Par exemple, le choix des armes est crucial. En plus, il faut parfois se mettre en embuscade, reculer, puis revenir... De la stratégie, mon bon monsieur ! Les petits jeux annexes trouvés dans les cavernes sont aussi très marquants et donnent des bonus surprenants. Enfin, il y a presque du Sonic dans l'esprit du jeu. Chaque monde (à partir du deuxième) a au moins une dizaine de solutions différentes, selon des trajets plus ou moins avantageux et acrobatiques. Un seul regret : pas de mots de passe... Or terminer la partie d'une seule traite demande bien cinq bonnes heures de jeu non stop !

Le début du grand voyage de Dorammon.



DANS LES NENUPHARS

Depuis Mickey sur MD, le saut de nénuphars est un lieu commun. Doramon n'y échappe pas.

Quand il tombe à l'eau, il doit escalader le bord du nénuphar, ce qui lui fait gaspiller de l'énergie.



EDITEUR : HUDSON

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : TRES VARIABLE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : -

CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS



HU-CARD

PRESENTATION 72%

La séquence initiale est amusante. Certains textes sont en japonais pendant le jeu, mais ce n'est guère gênant.

GRAPHISME 93%

Les 32 décors des 32 niveaux sont tous différents et tous superbes.

ANIMATION 81%

De très beaux et gros sprites, animés dans le détail.

BANDE-SON 85%

32 niveaux, 32 musiques style "comptine pour enfant sage".

JOUABILITE 89%

Dorammon est plutôt lent, mais répond bien à toutes les commandes.

DUREE DE VIE 70%

Le jeu est immense, bien que de difficulté moyenne. Le manque de mots de passe est agaçant.

INTERET 82%

Vous auriez sans doute crié au hit si les personnages avaient été plus conformes à l'esprit "belliqueux" des jeux vidéos !



REVIEW

Une nouvelle salle d'arcade vient de s'installer dans votre région de Californie. D'un genre bien particulier, elle ne propose qu'un seul jeu mais celui-ci fait bientôt fureur parmi les adolescents. Il propose aux joueurs de combattre une série d'adversaires dans un monde virtuel. En fait, il s'agit plus qu'un simple jeu vidéo et les enfants qui y jouent disparaissent, prisonniers du boss du dernier niveau qu'ils n'ont pas réussi à vaincre. Ils attendent leur sauveur, quelqu'un qui serait assez intrépide pour se risquer dans le coin-up, et assez doué pour triompher de tous ses adversaires. Ce génie des jeux vidéo, vous l'avez deviné, c'est vous !

Pour faire face aux différents obstacles qui vous attendent, vous bénéficiez d'un avantage de poids. Kid Chameleon, vous avez la faculté de vous transformer, tel un caméléon (d'où la couleur des yeux du héros!) en changeant d'apparence. Ces transformations s'effectuent lorsque vous découvrez un bonus en forme de casque. En vous en emparant, vous pourrez incarnez neuf identités différentes avec à chaque fois un pouvoir différent. Le chevalier peut escalader les murs, Rhino défoncera les murs, Hockey Mask lance une hache, Vision permet de visualiser les blocs invisibles ...

COMMENTAIRE



Kid Chameleon a de bons atouts comme la multitude de niveaux qu'il propose ou la possibilité de changer d'apparence. Mais le plus amusant, à mon avis, réside dans la multitude de blocs invisibles, de salles secrètes, de blocs qui n'apparaissent que si l'on a effectué telle ou telle action... On passe ainsi le plus clair de son temps à donner des coups de tête un peu partout, à essayer de rentrer dans les murs...

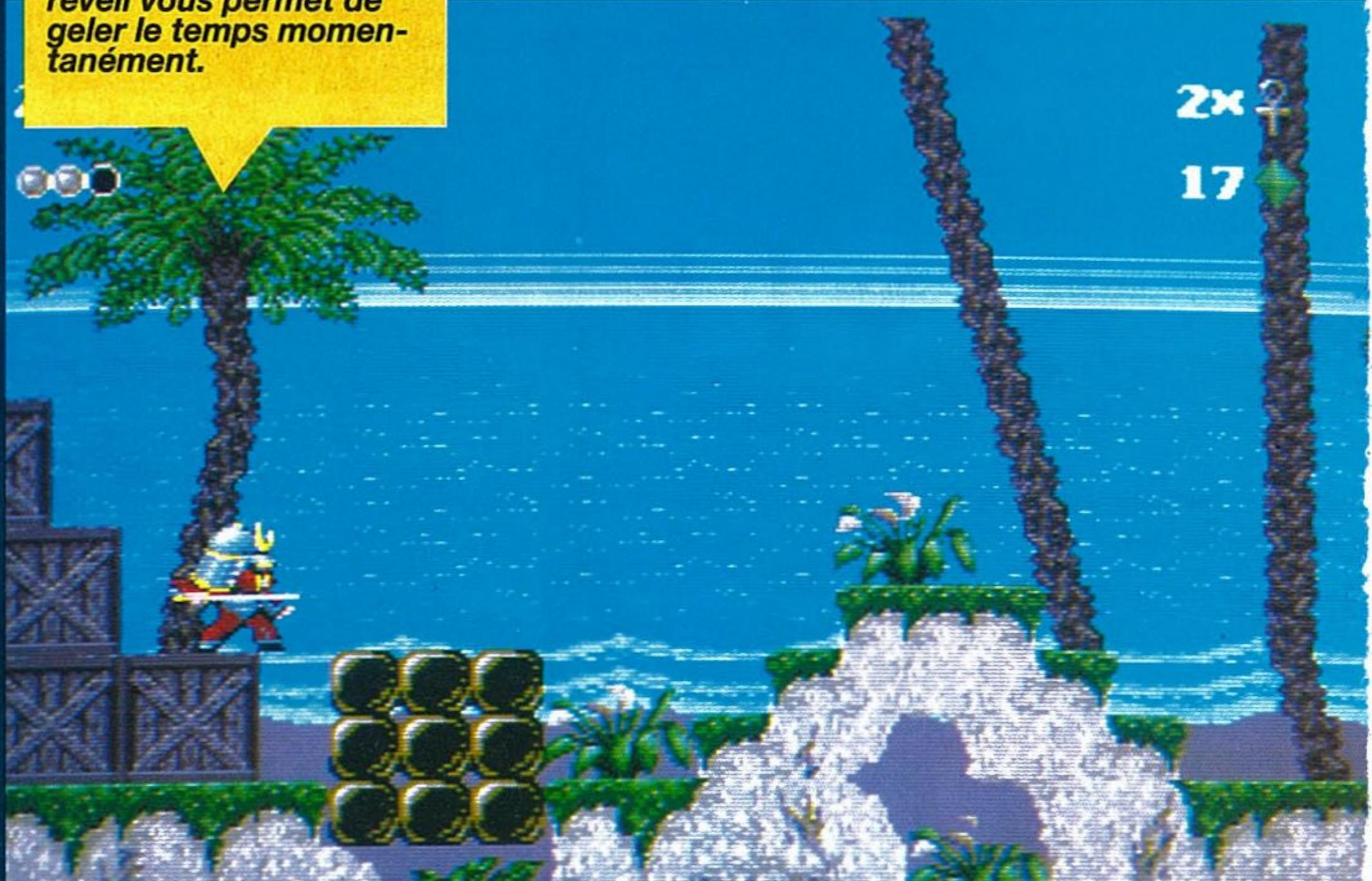
KANEDA KUN bref, à s'agiter frénétiquement afin de découvrir la salle pleine de bonus ou la Warp zone qui nous transportera à l'autre bout du jeu. Sur ces différents points le jeu est une réussite incontestable. En revanche, les graphismes et les décors sont nettement moins beaux que ceux de Super Mario. De même, les programmeurs semblent avoir souffert du complexe dit du "lilliputianisme" ambiant, qui se caractérise par une obsession à dessiner des sprites minuscules dans les jeux (et sans fournir de loupe !). Un sérieux concurrent pour Super Mario, mais je donne quand même ce dernier gagnant à un poil près !



Un premier coup de tête a fait apparaître ce bloc, jusqu-là invisible. Le second coup révélera le bonus qu'il contient.



Le bonus en forme de réveil vous permet de geler le temps momentanément.



TRANSFORMATIONS



En as du skateboard, vous pourrez surfer dans les airs...



Kid Chameleon, himself. Son pouvoir : il saute deux fois plus haut que la normale.



Vision révèle avec son engin les blocs invisibles qui ont échappé à votre investigation.



Tornado peut s'élever dans les airs.



Le Masque de Hockey atteint à distance l'adversaire en projetant des haches.



Le Skull Tank tire des bombes en forme de crâne.



Le samurai est armé d'un katana.



Le chevalier possède la particularité de pouvoir escalader les murs.

REVIEW



Lorsque le char saute, le volet se referme, protégeant la tête du conducteur !



C'est ce qu'on appelle un visage ouvert et avenant, respirant le bonheur et la joie de vivre !



A gauche de Vision se trouve une série de boules de caoutchouc qui servent de trampoline. A sa droite, il s'agit d'un élévateur.



A droite de Tornado se trouve un diamant qui permet à Kid Chameleon de bénéficier de certains pouvoirs magiques (invulnérabilité, tir de cinq projectiles, ralentissement des déplacements de l'ennemi...).



Micro peut s'accrocher aux murs.



Rhino défone tout sur son passage, blocs et ennemis !

COMMENTAIRE

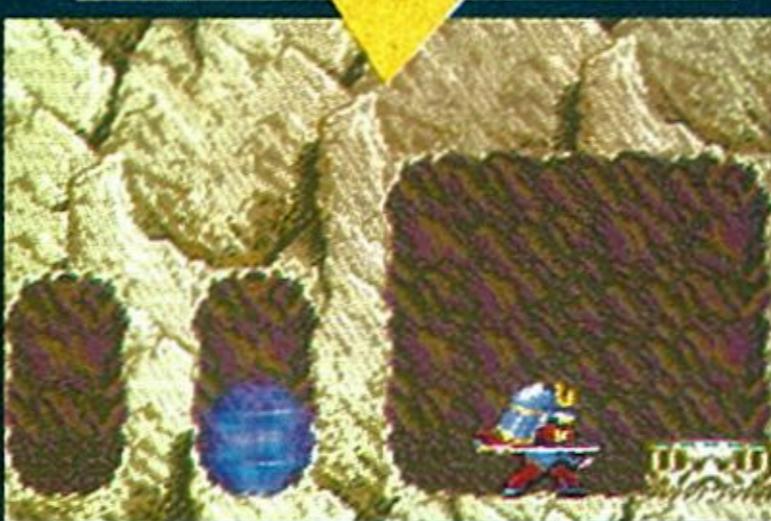


L'ambition avouée des auteurs de Kid Chameleon était de réaliser un Super Mario sur Megadrive. Ont-ils réussi ? Quant à la longueur, il est plus grand que son rival, puisqu'il offre plus d'une

BANANA SAN

centaine de rounds à travers quatre niveaux. La cartouche contient plus de 1 800 écrans de jeu différents ! Chaque fin de niveau est défendu par un boss, ou plutôt une tête ! Dans les niveaux intermédiaires, vous devez atteindre un petit drapeau pour les terminer. Lors des niveaux qui contiennent les têtes, gardiennes de fin de niveau, il vous faudra tuer le boss avant de pouvoir rejoindre le drapeau — qui était jusque là invisible. La jouabilité est très bonne et la possibilité de se transformer en différents héros pour passer les obstacles est une idée intéressante. Dommage que l'on ne puisse se transformer que lorsqu'on trouve un casque, et pas à n'importe quel moment.

Et une Warp zone, une ! Il suffit de monter sur le piédestal.



KID CHAMELEON

EDITEUR : SEGA

PRIX : E

DISPONIBILITE : —

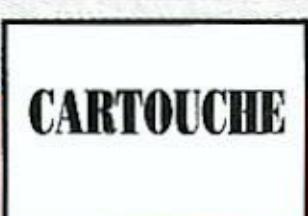
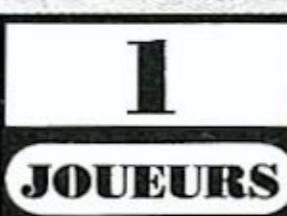
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK



PRESENTATION 50%

Aucun effort particulier mais une intelligente répartition des différentes indications à l'écran.

GRAPHISME 72%

Peut mieux faire (et sans se forcer !).

ANIMATION 91%

Les scrollings sont splendides et les sprites, bien animés. Il faut dire que vu leur taille, le contraire eût été étonnant !

BANDE-SON 76%

Les effets sonores sont très réussis.

JOUABILITE 95%

C'est un vrai plaisir de manier le héros et la possibilité de se réincarner en différents personnages renforce la jouabilité.

DUREE DE VIE 95%

Avant de voir la fin des 1 800 écrans, et d'avoir fait le tour de toutes les briques cachées, de toutes les warp zones... vous aurez largement amorti le jeu !

INTERET 93%

Un très sérieux concurrent pour Mario, qui régnait jusqu'à présent sans partage dans ce type de jeu.



REVIEW

Un archéologue, lors de fouilles solitaires sur un site aztèque, a découvert l'entrée d'un temple ignoré de tous. Après avoir envoyé une lettre à sa famille pour lui faire part de sa découverte, il se lance dans l'exploration. Au bout de quelque temps, ne recevant aucun signe de vie de sa part, ses proches commencent à s'inquiéter. Sa fille, une jeune lycéenne, décide de partir à sa recherche. Elle dispose au début du jeu d'un simple couteau, genre épluche-légumes. Mais au fur et à mesure de ses combats contre l'adversaire, elle acquiert des gemmes magiques qui se combinent deux par deux pour donner naissance à une nouvelle arme, plus ou moins dévastatrice suivant la couleur et l'ordre des joyaux ramassés. Les gemmes que vous détenez ainsi que l'arme dont vous disposez apparaissent au bas de l'écran dans une fenêtre. Elle indique également l'état de vos forces, représenté par de petits coeurs, ainsi qu'un demi-cercle qui symbolise le temps qui passe et qui affiche successivement le soleil levant, le soleil couchant puis une nuit étoilée. En effet, pour franchir chaque niveau, vous bénéficiez d'un nombre de jours limité, et comme le temps s'écoule assez rapidement, il ne vous faudra pas lambiner.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN Voilà ce que j'appelle un programme bâclé ! La fenêtre d'information occupe une partie trop importante de l'écran. De plus, les sprites sont de taille lilliputienne. Mal colorisés et proposant des adversaires peu variés, ils ne sont vraiment pas convaincants. Pour continuer la série, les décors sont communs et sans grande originalité. Même l'intro est d'une pauvreté affligeante. Alors que la plupart des jeux sur CD Rom se démènent pour proposer quelque chose d'attrayant, Chris No Booken en est encore à afficher des images fixes avec un vague commentaire en voix-off. Attention, cette cartouche est dangereuse : elle est "radiopassive", rien d'intéressant ne se passe à l'écran. Fuyez-la...



Vous avez réussi à échanger votre petit couteau contre cet espèce de boomerang, bien plus pratique.

C'est la fin du niveau un mais ce petit cerveau dans cet énorme crâne ne doit pas vous faire sous-estimer les capacités de l'adversaire.



CHRIS NO BOOKEN





SUPER FANTASY ZONE

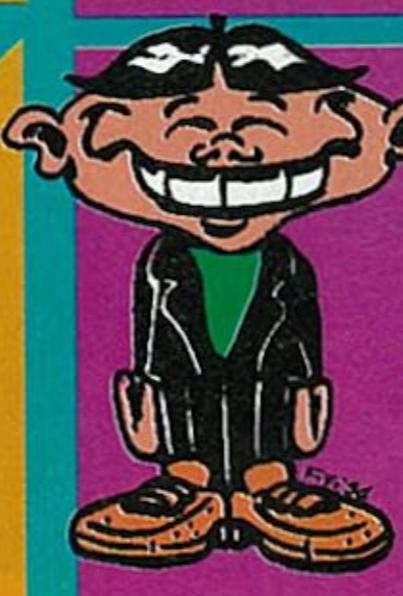
L'ATTAKUE
DES FORCES
DE MENON



Les forces de Menon veulent envahir la zone Fantaisie.
Votre père est mort en essayant de protéger sa planète. Vous jurez
de le venger ...



Un des gar-
diens de fin
de niveau.
Au bas de
l'écran,
vous voyez
la représen-
tation des
restes des
dix ennemis
à abattre.



KANEDA KUN

représentant les adversaires que vous devrez éliminer avant d'affronter le boss. Ils vous servent également de radar pour repérer l'endroit où se situent vos derniers ennemis. Une adaptation soignée.

Il est un curieux endroit de la galaxie appelé la zone Fantaisie. Là, vivent en paix toute une série de créatures, au sein de décors paradisiaques. Parmi elles, on trouve notamment une race de bestioles rouges, ressemblant vaguement à une cabine d'hélicoptères et possédant des pattes et des ailes.

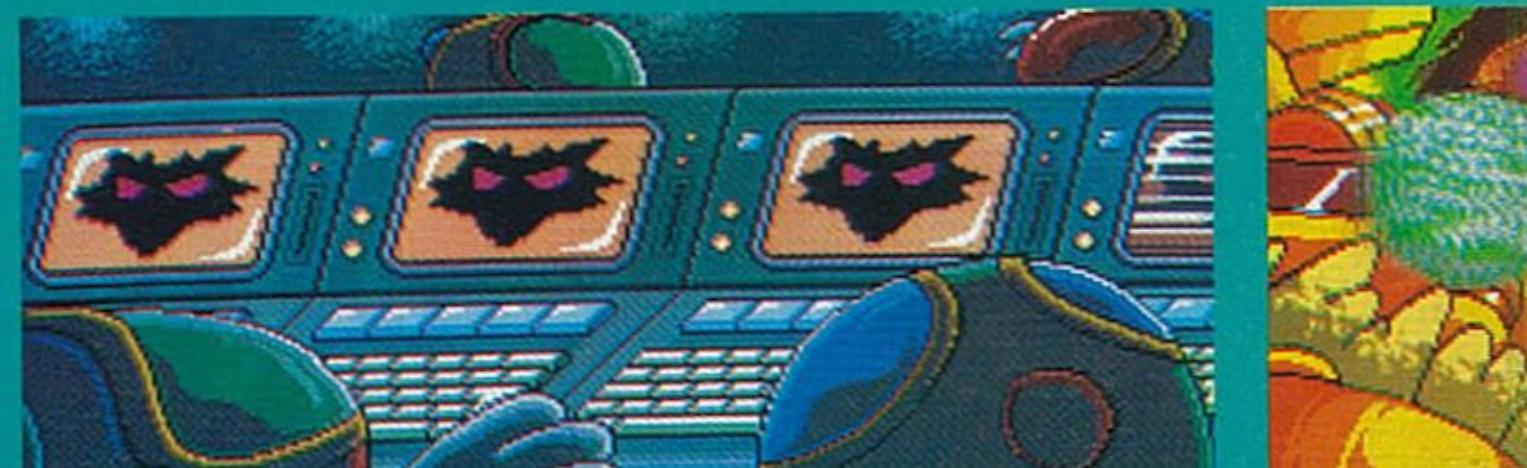
Mais, un jour, ces curieux habitants de la zone Fantaisie découvrent qu'une force obscure a décidé de conquérir ce monde. O-Papa, comme beaucoup de ses semblables, est tombé sous les coups de l'agresseur. Vous incarnez Opa-Opa, son fils, chargé de le venger et de purger les différentes parties de la zone Fantaisie des forces du mal.

Chacune d'entre elles possède un gardien final impressionnant qu'il vous faudra combattre avant d'espérer pouvoir continuer votre opération de nettoyage. Vous ne disposez que d'un tir simple et d'une petite bombinette au départ. Heureusement, chaque indésirable éliminé laisse place à une pièce de monnaie sonnante et trébuchante.

Vos gains en poche, vous pourrez vous ruer de temps en temps vers un ballon dirigeable, vous procurer toutes les armes et l'équipement dont vous rêvez. Mais attention, le commerce des armes est lucratif et le marchand n'hésitera pas à faire valser les étiquettes. Un compère pilote un second dirigeable qui vous proposera de racheter certaines de vos armes.

Les Courses

Grâce aux pièces de monnaie que laissent derrière eux vos adversaires, vous allez



COMMENTAIRE

Les décors de Super Fantasy Zone sont une réussite. Les tons pastel, les sprites plus étranges les uns que les autres (animaux fantastiques, fleurs géantes et plantes luxuriantes, casseroles fumantes...) réussissent à créer une atmosphère fantastique bien particulière. Le décor est en fait une boucle sans fin : lorsque l'on part d'un bout de l'écran, il défile jusqu'à ce que l'on revienne à son point de départ. En haut, un écran vous indique votre score, vos ressources pécuniaires, l'arme que vous possédez ainsi qu'éventuellement votre super arme, si vous en avez fait l'acquisition. Tout en bas, le jeu affiche une série de dix petits sprites représentant les adversaires que vous devrez éliminer avant d'affronter le boss. Ils vous servent également de radar pour repérer l'endroit où se situent vos derniers ennemis. Une adaptation soignée.



COMMENTAIRE



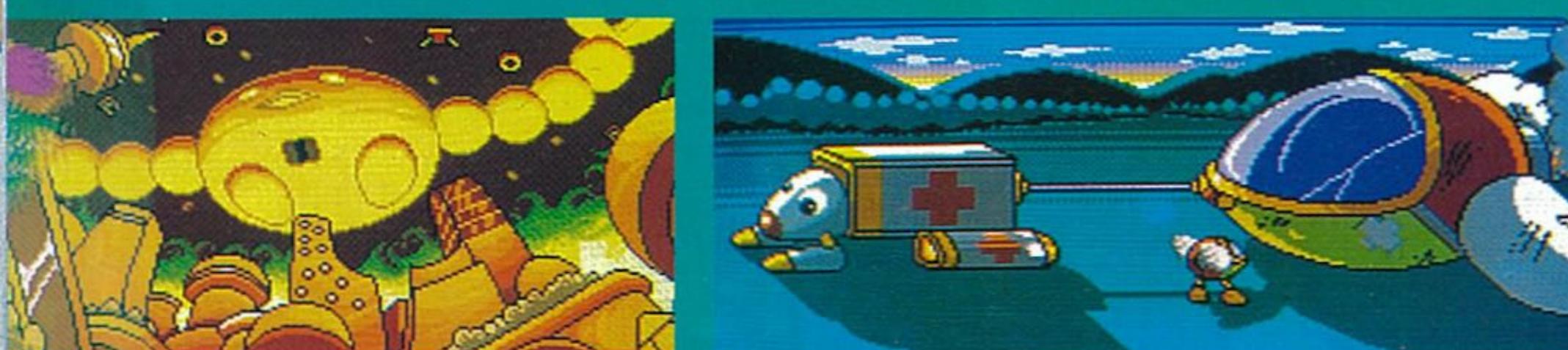
BANANA SAN

Vous aimez les jeux où il faut tirer deux cents fois par seconde sans se poser de questions métaphysiques ? Super Fantasy Zone est pour vous ! Face aux autres shoot' qui pullulent, cette cartouche offre un thème plutôt bucolique avec des adversaires qui changent des habituels aliens. Les graphismes superbos sont hauts en couleur sans que la rapidité du scrolling en soit affectée et la qualité de réalisation se révèle étonnante.

De même, l'environnement sonore a bénéficié d'un soin particulier. Le seul reproche que je ferais concerne la taille relativement modeste des niveaux. Mais généralement, sur consoles, beau veut dire niveaux courts, étant donné la place que prennent en mémoire les couleurs et les sprites ! La possibilité d'acheter (et de vendre) différentes armes ajoute une dimension intéressante. Un jeu rafraîchissant.

pouvoir entrer dans ce ballon dirigeable et faire vos emplettes. Les prix changent rapidement et le matériel est souvent en rupture de stock !

WIDE BEAM \$ 1800	TWIN BOMBS \$ 200	QUARTET \$ 1000	BACK FIRE \$ 2000
7-WAY SHOTS \$ 10000	CROSS RANGE \$ 20000	SMART BOMB \$ 2000	THUNDER VOLT \$ 2000



Le dernier niveau se passe sur la planète Menon. Vous retrouvez tous les gardiens de niveau que vous aviez battus jusque là. Dans le fond, les couleurs sont splendides et varient tout le temps grâce à un cyclage de couleurs.



EDITEUR : SUNSOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : JUSQU'A 5

OPTION CONTINUE : 0

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK

1 JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 50%

Pas de présentation proprement dite. L'écran affiche clairement les renseignements essentiels.

GRAPHISME 94%

Traités suivant un style assez curieux, ils sont colorés et tranchent totalement avec les décors habituels des shoot'.

ANIMATION 92%

Votre appareil paraît un peu lent à réagir mais, après quelques achats, vous obtiendrez une vitesse idéale.

BANDE-SON 91%

Particulièrement soignée, elle propose des musiques alertes et sympathiques.

JOUABILITE 91%

Les commandes sont élémentaires et proposent trois types d'armes (arme standard, super arme et bombe).

DUREE DE VIE 71%

Le jeu est difficile et vous occupera longtemps, sauf en tir automatique !

INTERET 91%

Une réalisation impeccable pour un shoot-them-up original.



SALAMANDER

COMMENTAIRE



EL NIONIO Salamander est un excellent shoot'em up, c'est incontestable. Animation, scrolling, contrôle, c'est de la programmation de professionnel. Mais l'ensemble fait bizarrement penser à une ratatouille, où on aurait fait cuire ensemble divers ingrédients d'autres jeux, sans bien les mélanger : on commence avec les mêmes escadrons que dans Gradius ; les parois de la grotte gonflent et se rapprochent comme dans Thunder Force III ; le météorite Space rappelle un Galaxian amélioré ; au niveau Volcano, certains sprites arrivent directement de Xenon en guest-stars ; enfin, les griffes qui jaillissent du niveau Bionic Germ ont déjà été vues dans Shadow of the Beast... Evidemment, il faudrait étudier les dates de réalisation de tous ces programmes pour voir si Salamander a copié, ou s'il a été pillé ! Toujours est-il que la cartouche multiplie les sensations de déjà-vu... Agréable à jouer, mais aucun effet de surprise.

LA TETE ET LES YEUX

Mais qui se cache sous ce promontoire ? Un boss de fin de niveau, bien sûr ! Monsieur Cerveau en personne qui, dans la plus pure tradition, poursuit votre vaisseau avec ses deux yeux. Seul le troisième œil, central, est vulnérable. Impressionnant, mais facile !



Salamander est un grand classique pour les Japonais : il y a trois ou quatre ans, c'était le hit des hits sur le défunt standard MSX. La version PC Engine est conforme à l'original ; elle ajoute même beaucoup en matière d'animation, de décors, de richesse des niveaux.

Le principe de jeu ne vous prendra pas par surprise : un vaisseau entraîné au devant d'aliens de toutes formes par un scrolling horizontal aux niveaux impairs, vertical aux niveaux pairs. On obtient ainsi un shoot'em up qui rappelle Thunder Force III pour les niveaux impairs, et Xenon 2 pour les niveaux pairs... C'est dire qu'il faut se préparer à un combat sévère et, surtout, s'assouplir les articulations avant de commencer !

La difficulté du jeu est progressive : pas de niveaux-barrages pour en cacher de ridiculement faciles... Le choix d'armes est très habituel : on les obtient en détruisant certains escadrons en entier, ou certains aliens solitaires mais spécialement hargneux ; votre vaisseau pourra acquérir des "speed-up" (accélération), des missiles (tir sur les côtés), des anneaux d'énergie, des lasers doubles ou triples, et un bouclier de protection qui se place à l'avant. Un choix correct, mais quand même réduit.

Salamander comporte 6 niveaux. Le plus spectaculaire est le cinquième, dénommé l'Enfer des Astéroïdes, où les aliens dansent autour de votre vaisseau un ballet démoniaque. Une orgie de sprites !

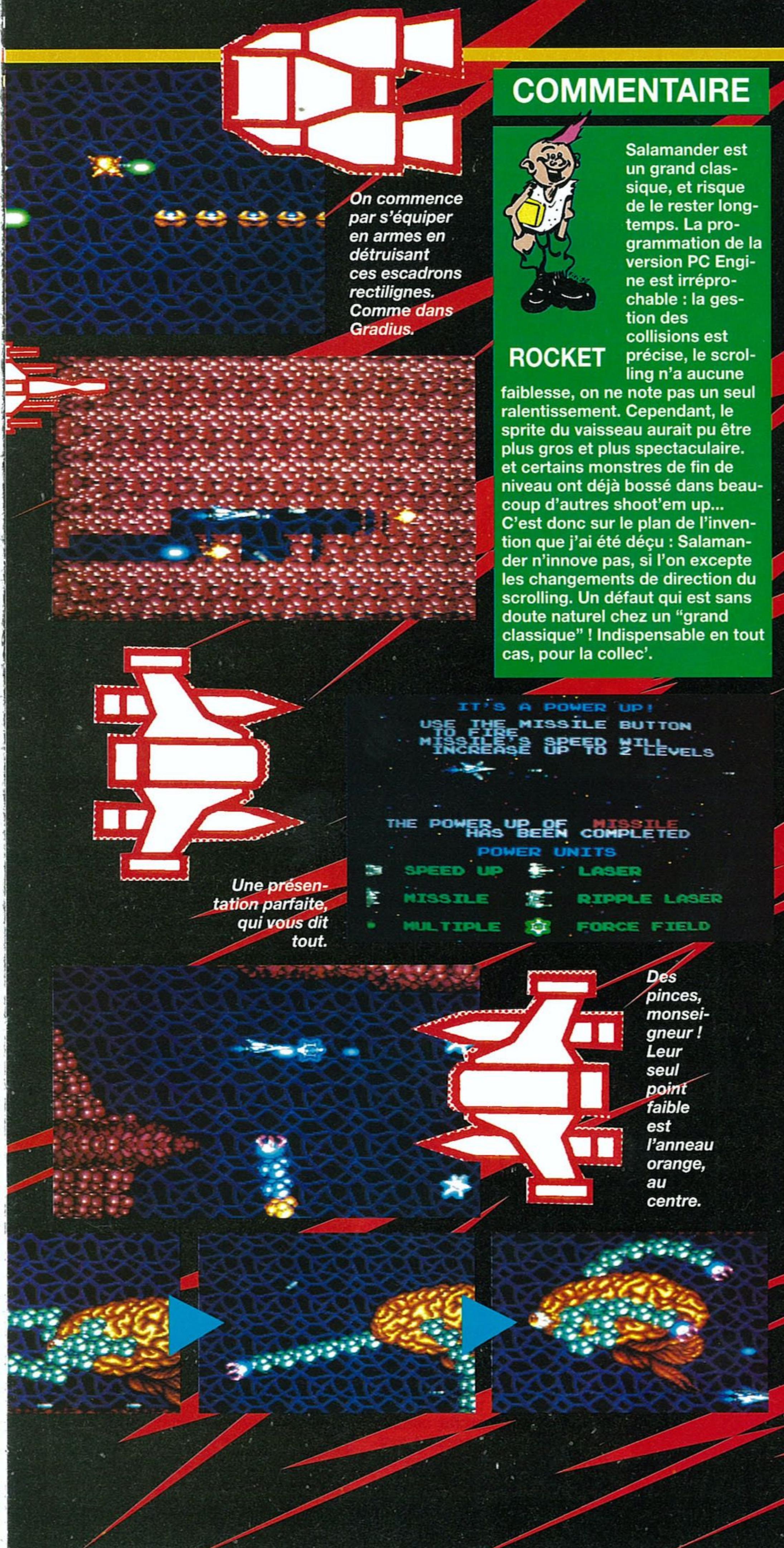
Un passage à creuser... La difficulté est de bien doser cadence de tir et vitesse du vaisseau.



Mauvais temps en perspective, voici un nuage de cerveaux !



REVIEW

COMMENTAIRE

ROCKET

Salamander est un grand classique, et risque de le rester longtemps. La programmation de la version PC Engine est irréprochable : la gestion des collisions est précise, le scrolling n'a aucune faiblesse, on ne note pas un seul ralentissement. Cependant, le sprite du vaisseau aurait pu être plus gros et plus spectaculaire, et certains monstres de fin de niveau ont déjà bossé dans beaucoup d'autres shoot'em up... C'est donc sur le plan de l'invention que j'ai été déçu : Salamander n'innove pas, si l'on excepte les changements de direction du scrolling. Un défaut qui est sans doute naturel chez un "grand classique" ! Indispensable en tout cas, pour la collec'.

IT'S A POWER UP!
USE THE MISSILE BUTTON
MISSILE'S SPEED WILL
INCREASE UP TO 2 LEVELS

THE POWER UP OF MISSILE
HAS BEEN COMPLETED

POWER UNITS	MISSILE
SPEED UP	LASER
MISSILE	RIPPLE LASER
MULTIPLE	FORCE FIELD

Une présentation parfaite, qui vous dit tout.

Des pinces, monseigneur ! Leur seul point faible est l'anneau orange, au centre.

EDITEUR : KONAMI

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : -

CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS		HU-CARD
-------------	--	---------

PRESENTATION 72%

Pas d'options, mais une démo qui présente toutes les armes.

GRAPHISME 70%

Les décors sont sans originalité, ou inexistant à certains niveaux...

ANIMATION 88%

Travail propre. Pas de ralentissements, scrolling princier...

BANDE-SON 55%

La musique vous galvanise, mais les bruitages sont d'une banalité affligeante.

JOUABILITE 91%

Un vaisseau qui se pilote à la perfection, des difficultés réelles mais toujours possibles à dominer par l'entraînement.

DUREE DE VIE 72%

Pas facile de terminer le jeu rapidement. Certains niveaux sont très monotones.

INTERET 81%

On n'a pas le droit de critiquer Salamander, qui est aux shoot'em up ce que le sushi est à la cuisine japonaise. Mais quand même, le plat aurait pu être un peu plus cuisiné...



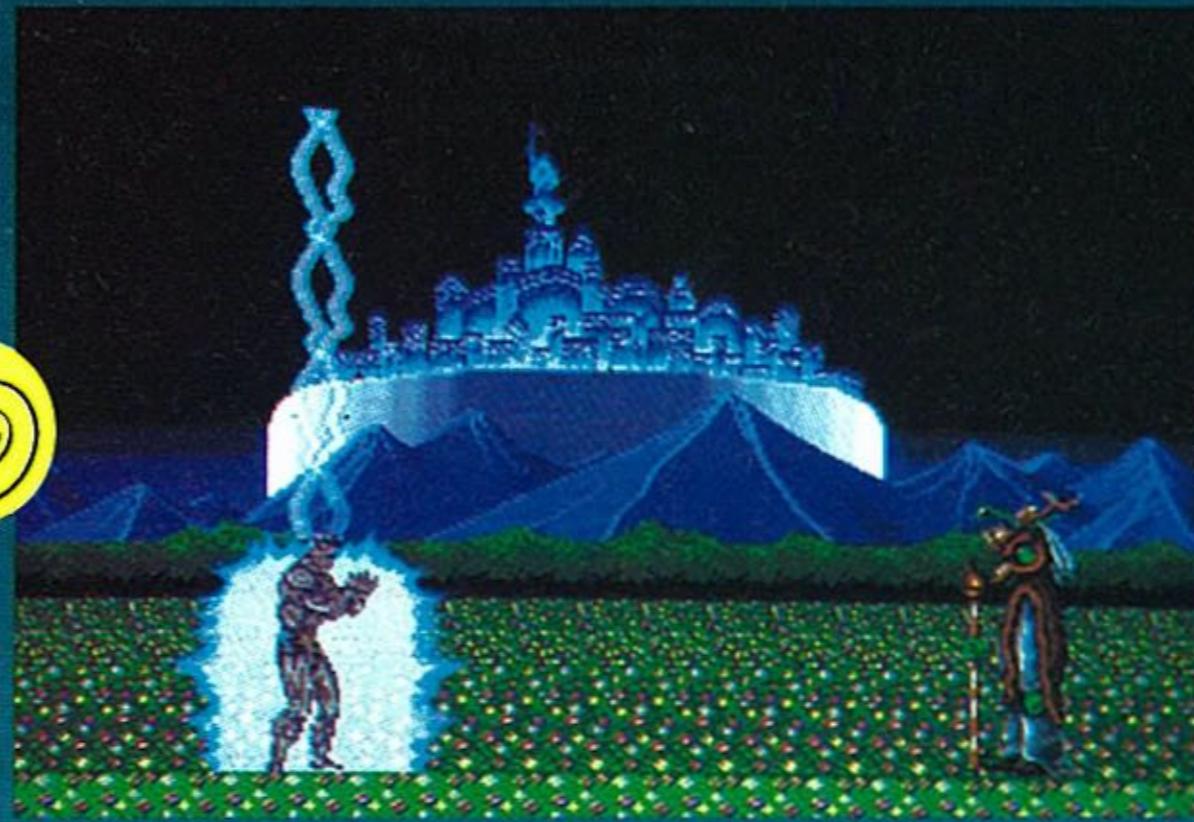
Quand vous tirez sur ces espèces de crêpes volantes, vous récoltez des bonus en forme de fruits.



Alors que vous vous promenez tranquillement avec votre petite amie dans une prairie fleurie, une ville-cité surgit brusquement devant vos yeux effarés. Puis une main géante s'empare de votre amie et l'enlève. Vous la suivez du regard jusqu'à la curieuse forteresse volante. Et, au moment où vous prenez la décision de vous lancer à sa poursuite comme tout héros qui se respecte, la puissance diabolique responsable de cet odieux forfait apparaît soudainement. Pour parfaire son œuvre, elle vous lance un sort et vous transforme en singe, un singe très mignon, certes, mais un singe quand même ! Le fait qu'un primate n'est pas censé jouer les héros ne refroidit pas vos ardeurs, vous changez juste le but de votre quête : avant, vous vouliez sauver votre bien-aimée des griffes de ce démon, maintenant votre but principal est de retrouver votre apparence humaine et, accessoirement, de récupérer votre amie, mais votre sagesse de singe n'a pas oublié qu'"une de perdue, dix de trouvées" (ndlr : espèce de macho, Banana) !

Avant de vous lancer dans l'aventure, vous examinez objectivement vos chances. Vos avantages résident dans la possibilité de faire feu en crachant des projectiles dans cinq directions différentes, en ne bougeant que la tête. De plus, votre agilité vous permet de grimper très facilement aux lianes, de nager sous l'eau comme un poisson ou de ramper comme un lézard.

TOKI II



COMMENTAIRE



Toki, appelé Juju au Japon, est un vieux succès d'arcade qui a été converti sur la plupart des micros. Cette version, si elle reprend le personnage, les différents bonus, la plupart des pièges et des

ennemis, est cependant différente du jeu d'arcade. Les niveaux sont plus longs mais également moins durs, certains sont même totalement nouveaux. Le principal attrait de Toki ne vient pas de sa réalisation, qui est tout juste passable, avec des couleurs tristounettes et peu variées, des décors qui se répètent un peu trop souvent... Non, le principal attrait réside dans les différents pièges à surmonter : par exemple, le tremplin projette des poids de 16 tonnes qui, en retombant, vous expédient très haut, des plates-formes passent leur temps à disparaître et à réapparaître, et je ne vous dis rien des chausse-trappes dans tous les sens...

J'ai deux nouvelles pour vous. Une bonne et une mauvaise. Commençons par la bonne : le bellâtre, à côté du charmant spécimen de la gente féminine, en train de se pâmer, étendu dans l'herbe, c'est vous ! Si, si, je vous promets. Ça vous change de votre apparence habituelle, hein ? Bon, passons à la mauvaise nouvelle. Une cité surgit brusquement devant vos yeux z'émerveillés-z-et-z-ébahis. Et puis les choses se compliquent. Un magicien enlève l'objet de tous vos désirs et, par-dessus le marché, comme il ne fait pas les choses à moitié, il vous transforme en singe.



les principaux bonus



Le lance-flammes vous transforme en cracheur de feu.



Ce bonus vous permet de lancer des projectiles qui rebondissent.



Avec cette arme, vous lancez des méga-projectiles.



Vous tirez trois boules en même temps.



Cette arme envoie deux petites boules qui s'entrecroisent.



Elles vous permettront d'effectuer des bonds prodigieux.



"Houba! Houba!" comme dirait Cheetah.



Le gardien du niveau est un sous-marin en forme de singe, qui lance des torpilles.
Comment faire de la place devant soi !

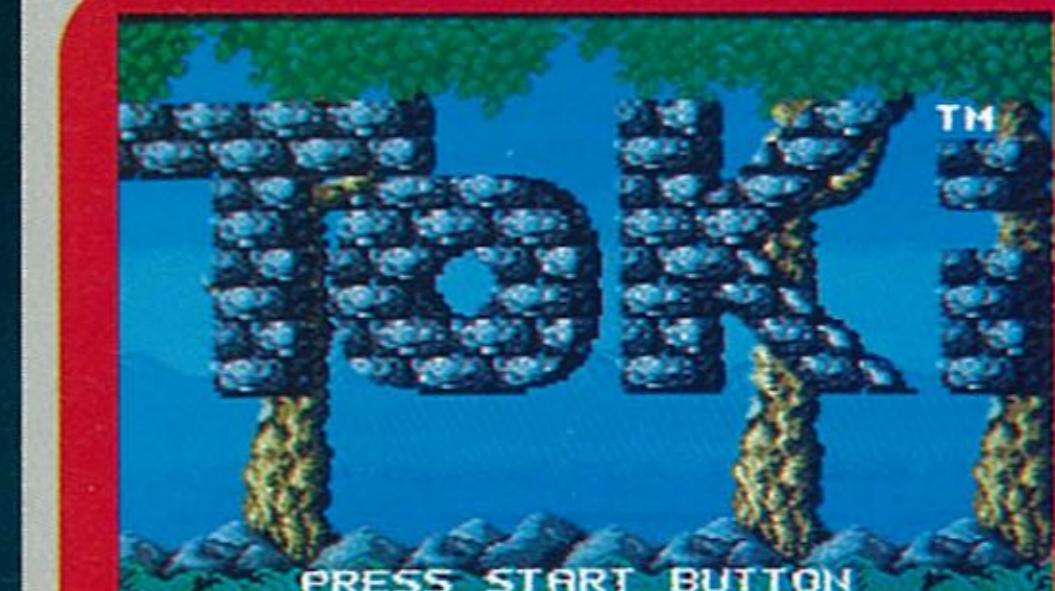
Vous venez de détruire les unes après les autres les quatre têtes qui crachent du feu par intermittence. Il ne vous reste plus qu'à passer en dessous de l'engin infernal pour aller faire la même chose de l'autre côté.

COMMENTAIRE



BANANA SAN

Toki peut se résumer à une série de plates-formes et de pièges à franchir dans un temps limité. Ceux-ci sont bien conçus et fournissent un challenge amusant à la difficulté progressive. La cartouche rompt avec la réalisation somptueuse de certaines productions de Sega. Même si certains niveaux sont très réussis comme celui où vous évoluez dans un univers sous-marin, la plupart du temps on retrouve le défaut habituel des jeux sur MD : palette de couleurs limitée pour des questions de rapidité de l'animation et de place occupée, couleurs fades... On s'amuse avec Toki, mais Sega pouvait faire beaucoup mieux !



**EDITEUR : SEGA
PRIX : D**

DISPONIBILITE : NC

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : JUSQU'A 9

OPTION CONTINUE : JUSQU'A 7

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : MOYEN

**1 ou 2
en alternance**

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 75%

On a droit à la petite animation traditionnelle.

GRAPHISME 60%

A part quelques niveaux, il est décevant.

ANIMATION 78%

L'animation est correcte et notre singe se promène allègrement un peu partout. Mention spéciale pour son système qui lui permet de tirer dans tous les angles !

BANDE-SON 71%

Rien qui restera gravé dans les mémoires à jamais !

JOUABILITE 85%

A part votre âne de singe qui se déplace un peu trop lentement, le jeu est parfaitement jouable.

DUREE DE VIE 71%

Finir le jeu ne devrait pas vous poser de problèmes.

INTERET 77%

Le principe du jeu est très amusant, la difficulté, progressive mais la réalisation, un peu décevante.

Si vous êtes un dur, un vrai, Pitfighter est pour vous ! Dans cette conversion sur Megadrive du fameux beat'em up d'arcade d'Atari, vous incarnez une sorte de tête brûlée psychopathe, engagée dans un abominable tournoi de bagarre : le "Pitfighter contest". Un maximum de pognon pour le vainqueur, un séjour prolongé à l'hôpital ou à la morgue pour les vaincus.

L'ambiance est sympa. Il y a là toutes les racailles qui écument d'habitude les ruelles les plus noirâtres de la cité. Des brutes énormes qu'on n'arrive même pas à assommer à coups de plaque de bouche d'égout, et qui sont venues vous passer sur le corps pour gagner la prime.

Ajoutez au tableau le roi des Pitfighters, un colosse qui vous défie à chaque combat, et que vous ferez bien d'ignorer le plus longtemps possible : l'altercation avec lui constitue le défi ultime. S'il mord la poussière, vous devenez roi à sa place ! C'est-à-dire que vous quittez le circuit et dépensez votre fortune au soleil...

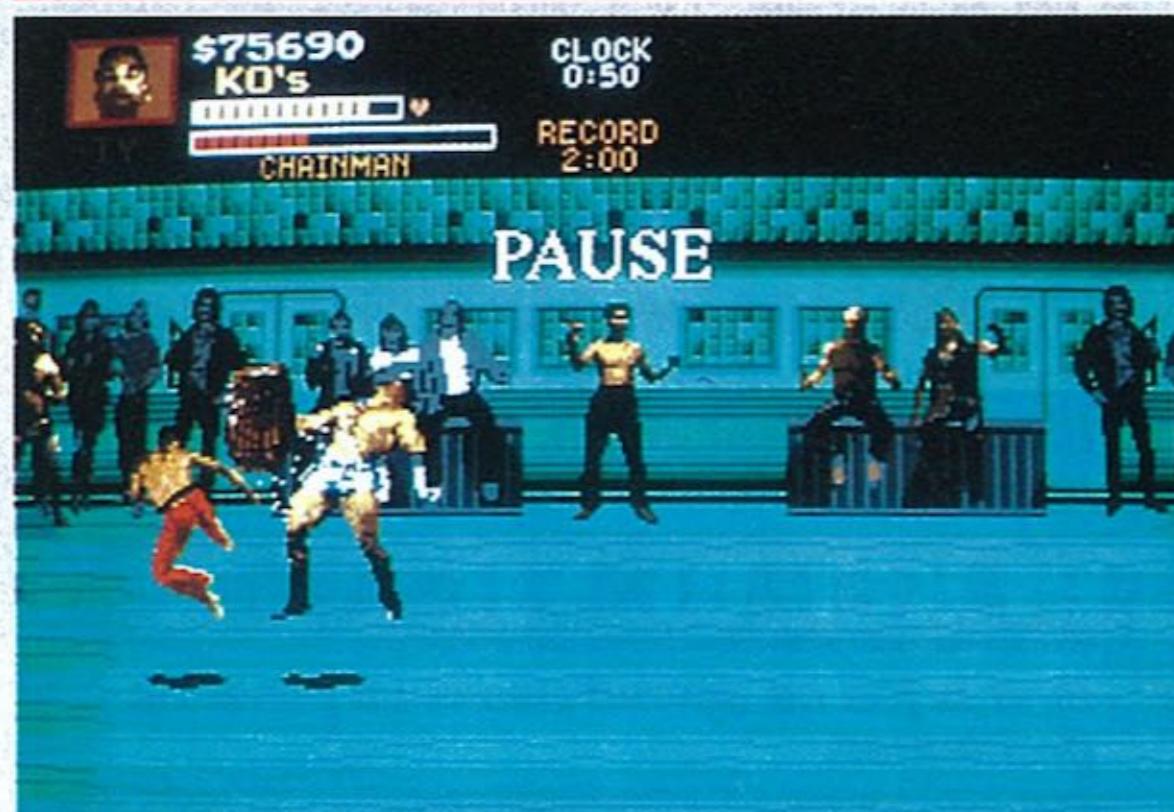
Courage ! Choisissez votre joueur - Buzz le catcheur, Ty le lutteur, ou Kato le karatéka - et tapez dur !

LE MIROIR DE LA VIOLENCE



Tous les deux assauts, il y a un combat spécial. Si vous jouez seul, vous êtes opposé à votre sosie en pantalon bleu. Si vous jouez à deux, votre partenaire devient votre adversaire ! Tous les coups sont permis, l'essentiel est de mettre l'autre à genoux trois fois. Les attaques au corps et les coups de boule sont recommandés.

UN BONUS POUR LES BRUTES



Dans la tradition des bagarres "underground", les coups bas et vicieux sont récompensés. Le "brutality bonus" vous est offert quand vous frappez votre adversaire à terre, dans le dos ou à certains endroits qu'on qualifiera d'essentiels.

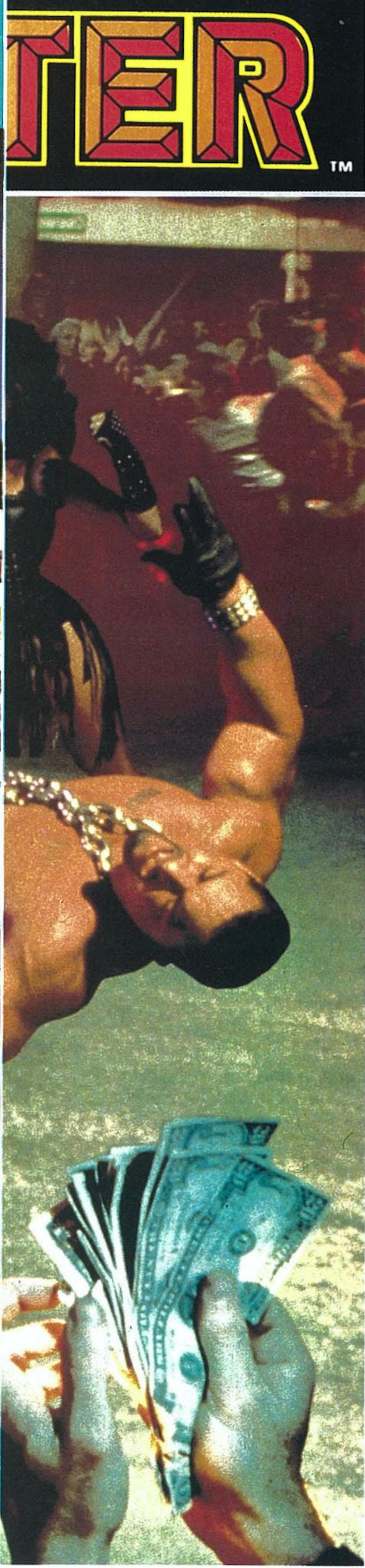
PIT FIGHTER



MEGADRIVE REVIEW



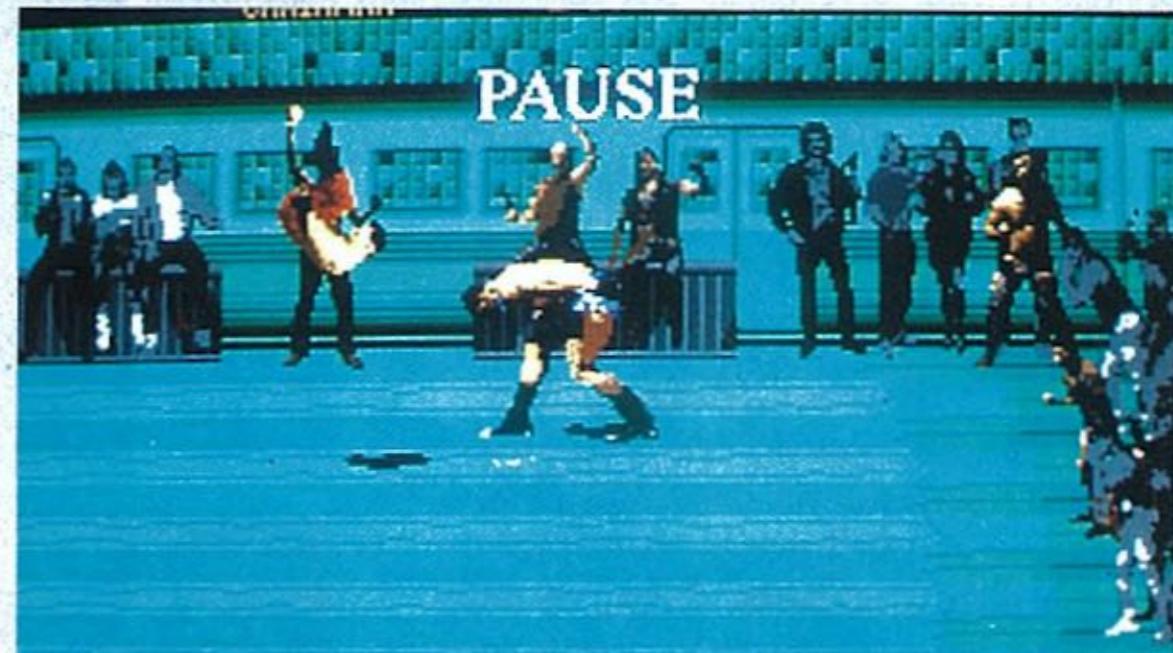
牛歩集



LA LOI DES FAUVES



Les combats sont sauvages, et le public est évidemment d'une extrême grossièreté. Par exemple, si vous êtes projeté dans la foule, on vous rejette sur le ring à grands coups de genoux. Sympa !



L'ARME AU POING



Beaucoup de vos adversaires sont armés... Arrêtez de pleurer, et regardez autour de vous : il y a souvent quelques objets utiles et contondants dans le décor, caisses, barres de fer, shuriken, couteaux de formes diverses et coupe-chou effilés ! Ramassez-les, lancez-les, ou choisissez le combat au corps à corps !



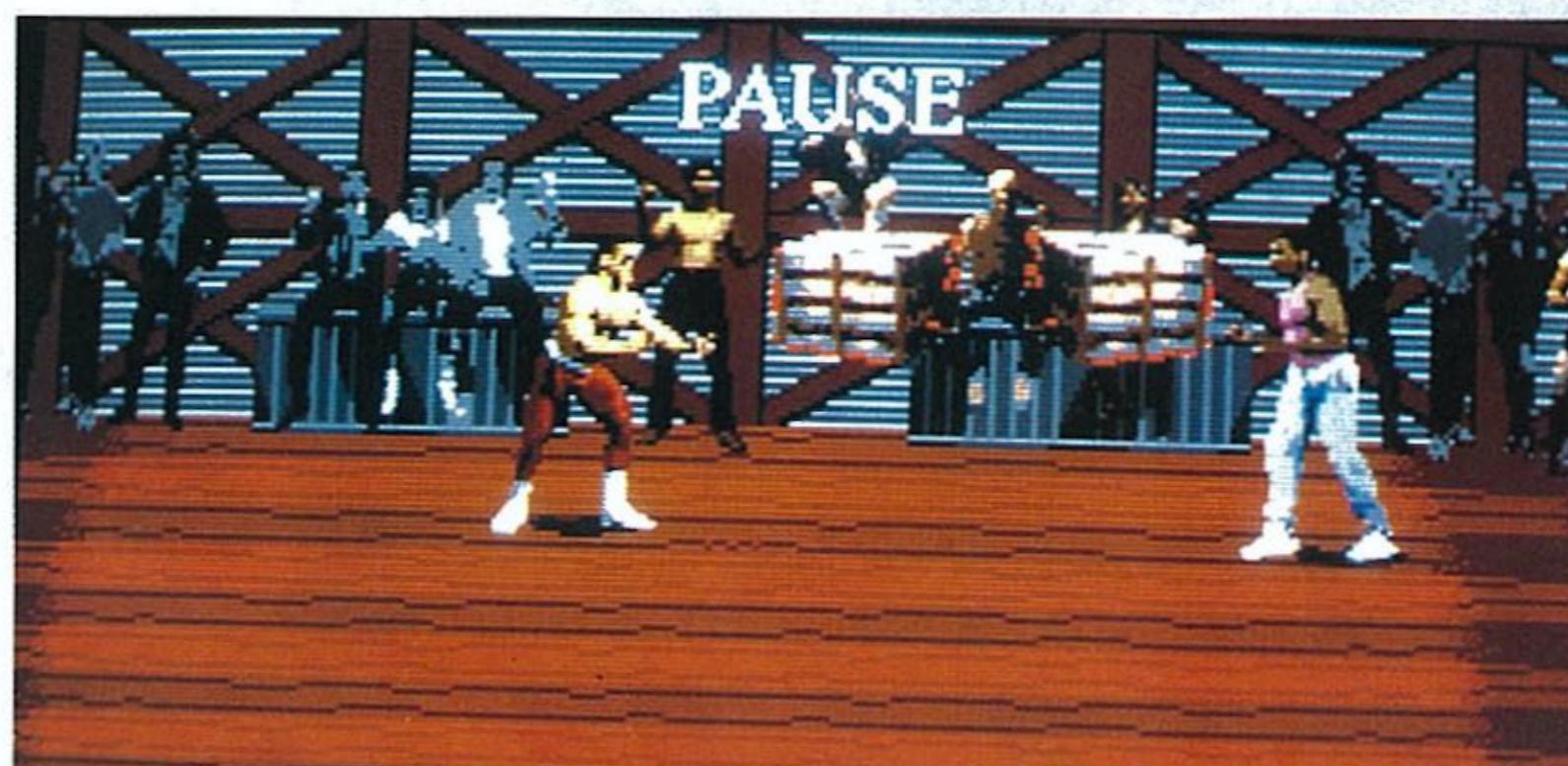
COMMENTAIRE



Les sprites ne sont pas formidables, les personnages sont plutôt petits, et l'animation n'enroussisse guère... Mais la conversion de ce hit d'arcade est hilarante à jouer !

JULIAN

Les bagarres sont horriblement violentes, et il y a plein de mouvements spéciaux à maîtriser. Un des aspects les plus réussis du jeu est la différence très nette d'attitude, de coups et de tactique entre les multiples adversaires. En outre, le grand nombre de niveaux de difficulté rend la cartouche accessible à tous les joueurs, des plus novices aux vrais pros de la baston ! Bref, si vous voulez vous défoncer, ne cherchez pas plus loin !





MEGADRIVE REVIEW

QUI PREND LA PILULE ?

En cours de combat apparaît souvent une pilule "power-up". Elle vous rend un moment invulnérable, et augmente aussi la force de vos coups. Donc, c'est un des bonus les plus précieux. Vous l'obtenez généralement en brisant une caisse ou un tonneau sur la tête du méchant. Mais le vrai problème est de vous emparer de la pilule avant l'adversaire... Sinon, gare à vos oreilles !

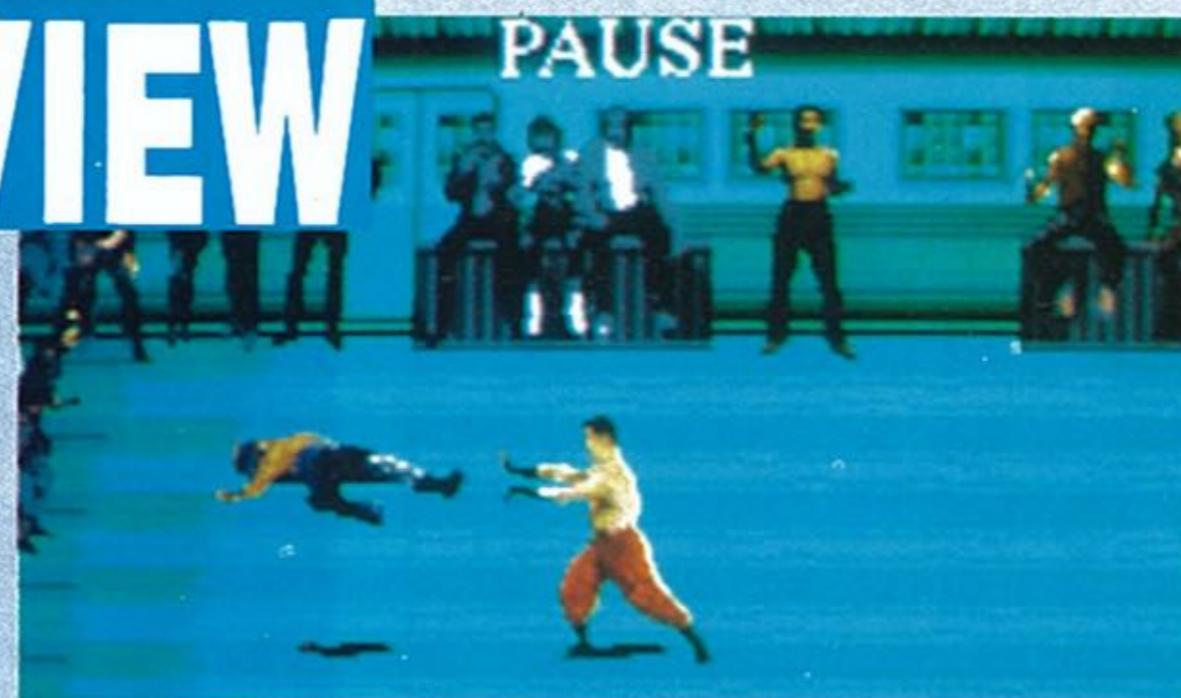


COMMENTAIRE



RAD
On ne retrouve pas les superbes sprites et l'animation fabuleuse du programme de borne d'arcade, mais le plaisir de jeu est quasiment intact. Les personnages sont assez détaillés, chacune de

leurs actions est accompagnée d'effets sonores assez réussis (voix, cris, bruits sourds). Le moins convaincant, c'est le mouvement, souvent sommaire ou répétitif. Cependant, il faut l'avouer, c'est l'incroyable brutalité du jeu qui fait tout le "fun" ! Quel délice de sauter de toutes ses forces sur la poitrine de l'adversaire déjà à terre ! Il y a en plus un joli choix de prises spéciales, très spectaculaires, on en découvre même certaines après une vingtaine de parties... La Megadrive manquait un peu de ce genre de cartouche. Le vide est brutallement comblé !



C'EST MON LANCER D'EPAULES A MOI !

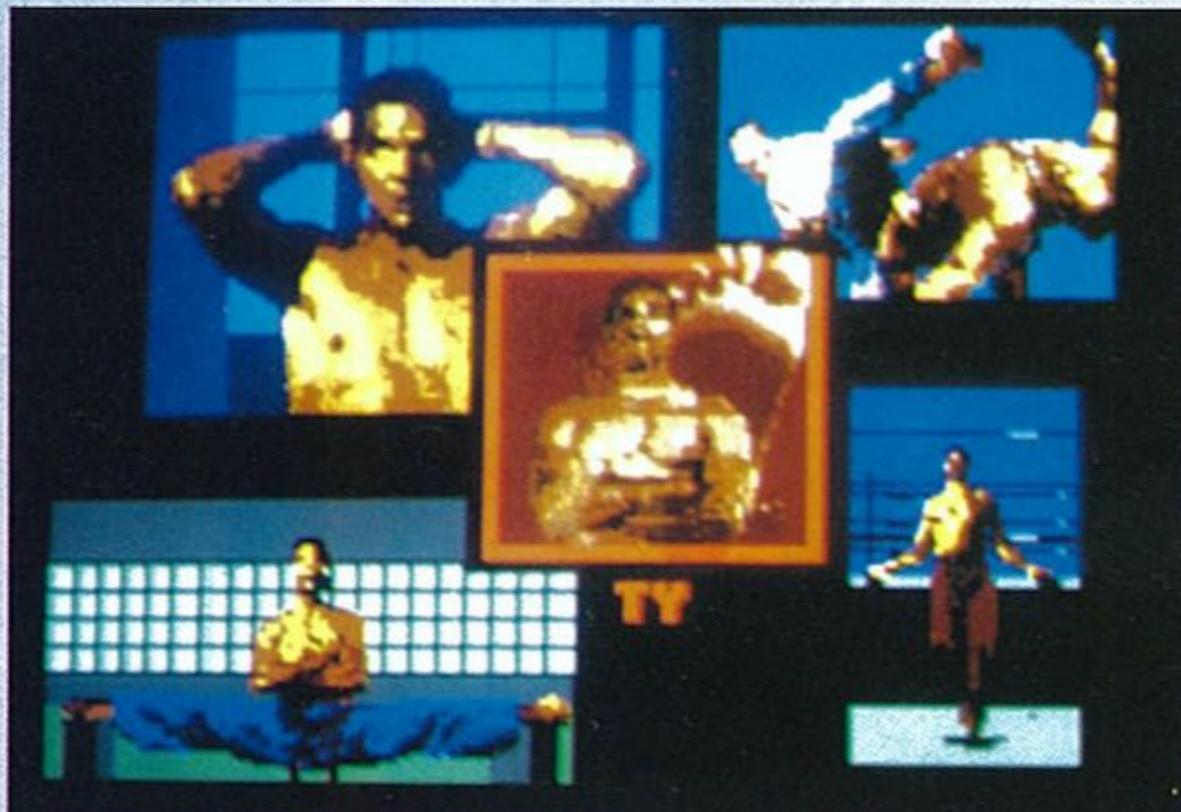
Chaque Pitfighter a sa propre panoplie d'attaques spéciales, qui ne sont à personne d'autre !



Sait bien s'en sortir, lancer ses adversaires, les écraser et les frapper quand ils gisent inanimés.



Spécialiste des attaques acrobatiques, sauts et mouvements tournants. Et maître du "punch" ninja.



Ty aime les vastes attaques, les coups en plein vol, les tournés-boulés... Un artiste quoi !

PIT-FIGHTER™

ATARI GAMES CORP. ©1991 TENGEN INC. LICENSED TO TENGEN
ALL RIGHTS RESERVED

MANUFACTURED BY SEGA ENTERPRISES LTD.
FOR PLAY ON THE SEGA MEGADRIVE SYSTEM

EDITEUR : DOMARK
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : -
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 8
CONTROLE : RAPIDE

**1-2
JOUEURS**



CARTOUCHE

PRESENTATION 88%

Beaucoup d'options, de niveaux de difficulté et d'écrans intermédiaires.

GRAPHISME 68%

Les sprites sont honnêtes, mais leur animation est assez primaire et saccadée.

BANDE-SON 72%

Ne fait pas dans la finesse. Voix, cris, bruitages participent bien à l'ambiance.

JOUABILITE 88%

Beaucoup de mouvements à maîtriser, et une action brutale bien défoulante.

DUREE DE VIE 78%

Huit niveaux de difficulté et beaucoup d'adversaires, de quoi vous occuper.

INTERET 81%

Ce n'est pas la cartouche du siècle, mais elle vous procurera à coup sûr d'excellents moments.

ESPACE 3

quartz

LILLE
4 rue faidherbe
Tel : 20 55 67 43

44 rue de Bethune
Tel : 20 57 84 82

STRASBOURG

6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES
AUX MEILLEURS PRIX
A PARTIR DE 140 F

AEROSTAR	195,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00
(BASKET BALL)	239,00
ALTERED SPACE	239,00
AMAZING PENGUIN	195,00
ATOMIC PUNK	239,00
BALLOON KID	195,00
BASEBALL	140,00
BLADES OF STEEL	239,00
BOBBLE BUBBLE	239,00
BOMBER KING II	239,00
BOOMER'S ADVENTURE	195,00
BOXXLE	195,00
BRAINBENDER	239,00
BUG'S BUNNY	195,00
BUG'S BUNNY I	239,00
BURAI FIGHTER	195,00
CASTLEVANIA	195,00
CASTLEVANIA II	239,00
CATRAP	195,00
CHOP LIFTER	239,00
CONTRA	239,00
CRYSTAL QUEST	239,00
DICK TRACY	239,00
DOCTOR MARIO	195,00
DOUBLE DRAGON	195,00
DOUBLE DRAGON II	239,00
DRACULAS	239,00
DUCK TALES	220,00
ELEVATOR ACTION	239,00
F1 HERO	239,00
F1 RACE (CASSETTE SEULE)	220,00
F1 RACE(AVEC ADAPTATEUR)	270,00
F1 SPIRIT	195,00
FACE BALL	299,00
FINAL FANTASY ADVENTURE	299,00
FINAL FANTASY LEGEND II	299,00
FLIPULL	195,00
GAUNLET II	239,00
HOSTBUSTERS II	239,00
GODZILLA	195,00
GOLF	195,00
GREMLINS II	220,00
HOME ALONE	239,00
KID ICARUS	239,00
KUNG FU MASTER	195,00
KWIRK	195,00
MARBLE MADNESS	239,00
MEGAMAN	239,00



METROID II	239,00
MICKEY MOUSE	dangerous chase 220,00
MICKEY MOUSE II	239,00
MOTOCROSS MANIACS	195,00
NEMESIS	239,00
NEMESIS II	239,00
PACMAN	195,00
PIPE DREAM	195,00
POWER MISSION	239,00
Q. BILLION	195,00
RADAR MISSION	195,00
RESCUE OF PRINCESS	
BLOBETTE	195,00
REVENGE OF THE GATOR	195,00
ROBOCOP	220,00
ROBOCOP II	239,00
ROGER RABBIT	239,00
SERPENT	195,00
SHANGHAI	140,00
SIMPSONS	239,00
SNOOPY'S	195,00
SPIDERMAN	195,00
SPOT	195,00
SUPER MARIO LAND	195,00
SUPER RC PRO AM	195,00
SUPER STAR CHALLENGE	239,00
TENNIS	195,00
TURTLES II	239,00
TURTLE: FALL OF THE FOOT CLAN	220,00

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS	990 F
GAME GEAR + SONIC	1 090 F
GAME GEAR SEUL	850 F
ALESTE	280,00
AX BATTLER	245,00

BERLIN WALL	245,00	BONANZA BROS	285,00
COLUMNS	215,00	DANGEROUS SEED	190,00
DONALD DUCK	265,00	DARKCASTLE	449,00
DRAGON CRISTAL	245,00	DICK TRACY	310,00
FRAY	280,00	DJ BOY	285,00
GALAGA 91	245,00	DOUBLE DRAGON II	475,00
GLOC	245,00	DRAGON EYES	449,00
GORBY	215,00	E.A. ACE OK	449,00
HEAT BUSTER	190,00	EL VIENTO	400,00
HEAVY WEIGHT CHAMPION	265,00	ESWAT	285,00
HOUSE OF TAROT	215,00	FANTASIA	400,00
KINETIC CONNECTION	190,00	FIRE MUSTANG	345,00
MAPPY LAND	245,00	F1 CIRCUS	449,00
MICKEY.... ILLUSION	245,00	F1 GRAND PRIX	385,00
NINJA GAIDEN	245,00	F22	449,00
OUT RUN	215,00	GALAXY FORCE II	425,00
PARADISE	245,00	HOSTBUSTERS	285,00
PENGO	190,00	GOLDEN AX II	385,00
PUT RUN	245,00	GYNOUG	360,00
SHINOBI	245,00	JAMES POND	400,00
SONIC	265,00	JEWEL MASTER	360,00
SPACE HARRIER	245,00	J. MADDAM FOOTBALL II	449,00
SUPER GOLF	245,00	J. MONTANA II	449,00
SUPER MONACO	215,00	MAGIC BOY	360,00
SWEK	245,00	MAGICAL HAT	150,00
TAROT	245,00	NARVAL LAND	360,00
WONDER BOY	215,00	MASTER OF WEAPON	345,00

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL
949 F
MEGADRIVE+PERITEL+SONIC
1 290 F
SONIC 345 F

CASSETTES MEGADRIVE
A PARTIR DE 150 F

ALEX THE KID	310,00
ALIEN STORM	345,00
ATOMIC ROBOKID	285,00
BATMAN	449,00
BATTLE GOLF	285,00
BLOCK OUT	285,00



----- Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55 -----

C+6 CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	+ 20 F
	total à payer

Mode de paiement : Chèque bancaire Mandat lettre
C.C.P. Contre remboursement

SIGNATURE (parents pour les mineurs)

Nom : Prénom :
Adresse :

Code Postal : Ville :

AGE : Téléphone :

Je joue sur : NINTENDO NES Game Boy

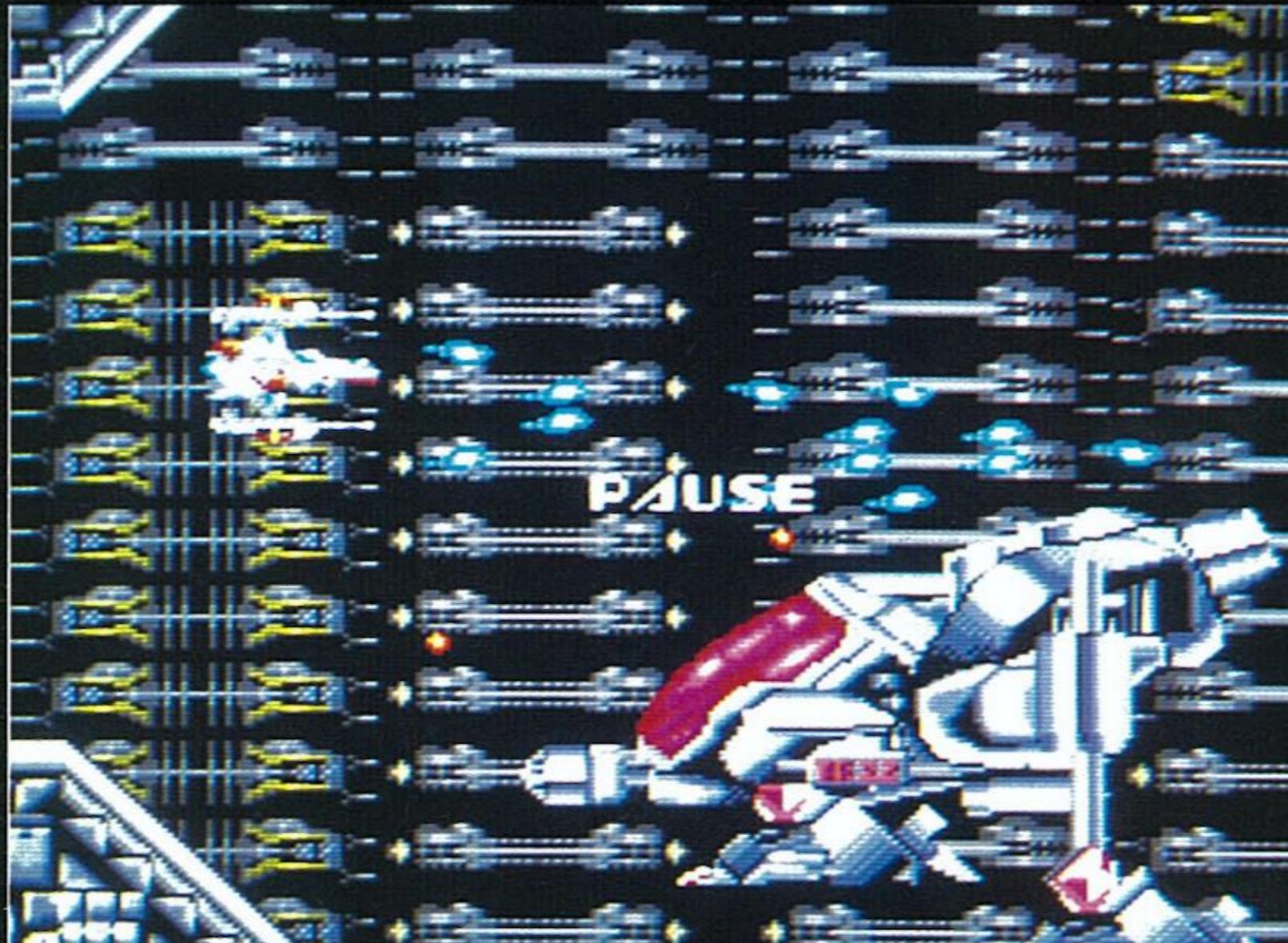
SEGA Mega Drive Master system Game Gear



REVIEW



Les canons de votre engin ont la particularité de pouvoir s'orienter indépendamment l'un de l'autre.



Attention à ce robot bipode. Au bout d'un moment, il saute et arrose tout l'écran au canon !

C'est l'histoire d'un fou qui repeint son plafond, monté sur une échelle. Un autre triso entre dans la pièce et lui dit : "Accroche-toi au pinceau car les aliens sont de retour. — Oui, reprend-il, la base vient de signaler une présence extra-terrestre à l'autre bout de la galaxie. Un vaisseau a été attaqué et un intercepteur doit décoller d'urgence pour examiner l'épave." Et là, qu'est-ce-qu'il va découvrir (suspense torride) ? Des tonnes d'aliens, des robots dans tous les coins, des engins aussi bizarres qu'agressifs. A chaque fin de niveau, il devra flanquer une dégelée au "pas beau" du coin. Heureusement, il trouvera aussi, de temps en temps, le réconfort du joueur opiniâtre, j'ai nommé les bonus. Ceux-ci améliorent votre armement, vous dotant de canons de chaque côté de votre appareil ou améliorant la puissance de ceux-ci. Le but de votre mission est bien sûr de pénétrer jusqu'au repaire de l'adversaire afin de l'éliminer, lui, sa progéniture et tous ses descendants ! L'autre fou, toujours accroché à son pinceau, après un moment de silence, demande timidement : "Mais alors, serait-ce un shoot-them-up ?" Certes, mon brave, certes. Sol-Feace est bien un kill-them-all, ou plutôt un alien-them-down (voire un destroy-them-quickly ou encore un bip bip them tagada) !



◀
Passage
au niveau
suivant.



Le bonus qui est devant votre appareil vous dotera d'un tir laser.

MEGA CD CD ROM

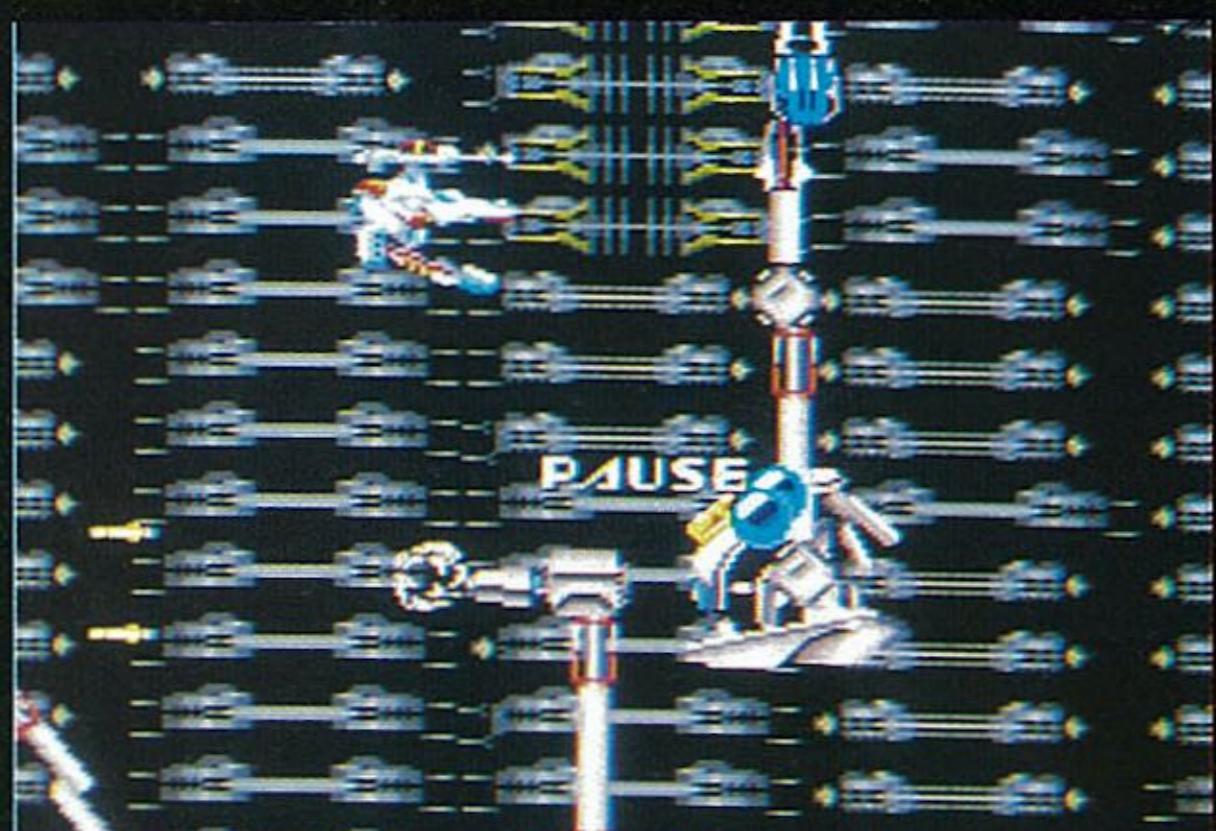
REVIEW



集市
十

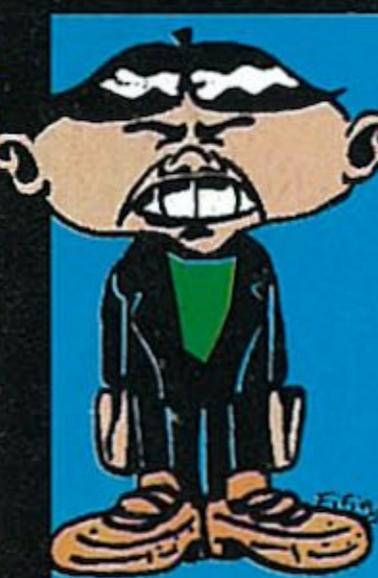


L'araignée robot se terre au fond de la carcasse d'un vaisseau.



COMMENTAIRE

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Sol-Feace est un shoot-them-up sans surprises mais également sans originalité. Chaque niveau est linéaire sans possibilité de choisir un chemin différent, sans zones spéciales à explorer... Les bonus que l'on peut récupérer sont peu nombreux et assez décevants. Pas de délires de l'artiste, d'armes qui permettent de tout anéantir à l'écran ou qui envoient des projectiles dans tous les sens. Non, de simples canons plus ou moins efficaces ! Les niveaux ne sont pas très difficiles à franchir. Seuls certains boss de fin de niveau vous poseront des problèmes, et même de sérieux problèmes ! Il est dommage que Wolfteam n'a pas mieux dosé la difficulté et qu'il n'y ait aucune progression de celle-ci.

Les bras métalliques de ces robots manipulateurs sont dangereux.

LA BETE IMMONDE EST LA, AU FOND DE SA TANIÈRE.



BANANA SAN

Wolfteam nous présente un jeu assez classique. Comme Ernest Evans, il sera diffusé en France et aux USA par Telenet sous forme de cartouches et non pas de Mega CD (cf test d'Ernest Evans). A part son manque d'originalité, Sol-Feace bénéficie d'une réalisation de bonne facture. Il est plutôt réussi graphiquement et les monstres de fin de niveau sont très convaincants (il n'est que de voir les déplacements très réalistes du monstre d'acier du deuxième niveau !). Les sprites sont peut-être moins nombreux que dans certains autres shoot' mais ils possèdent la plupart du temps des animations très détaillées. Ainsi lorsque votre appareil s'approche trop près d'une paroi, il rebondit dessus en laissant une traînée d'étincelles au lieu d'explorer bêtement. De même, lorsque vous tirez au canon, ce dernier tressaute sous l'effet du recul. Un bon shoot-them-up, qui vous donnera du fil à retordre.

MEGA CD CD ROM

REVIEW



EDITEUR : WOLFTEAM

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

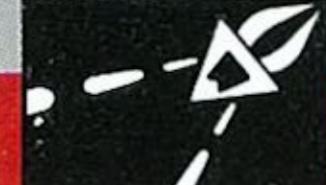
NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : ILLIMITE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : RAS

1
JOUEURS



**CD ROM
MEGA CD**

PRESENTATION 77%

Le dessin animé en intro désormais classique.

GRAPHISME 92%

Une réussite tant pour les décors de fond que pour les sprites.

ANIMATION 73%

L'animation et le scrolling sont parfaits. En revanche, les sprites auraient pu être plus nombreux et plus variés.

BANDE-SON 77%

La qualité est excellente (pour la version MCD), mais les morceaux auraient pu être plus nombreux et plus variés.

JOUABILITE 75%

Excellente sauf pour le maniement des canons dont les commandes sont peu ergonomiques.

DUREE DE VIE 86%

Les boss de fin de niveau vous demanderont de la patience !

INTERET 87%

Un shoot-them-up agréable bien que trop classique et de difficulté mal dosée.



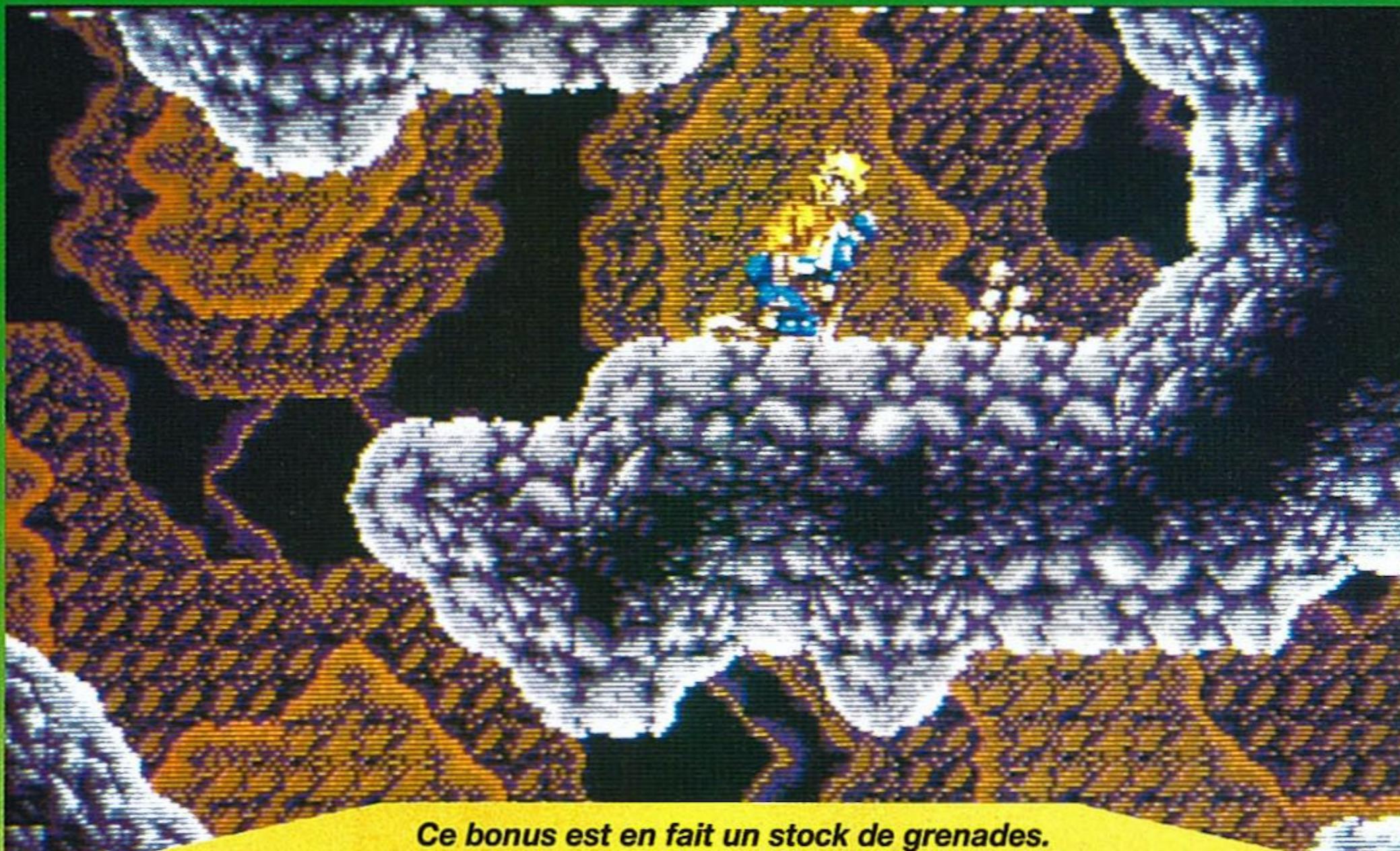
REVIEW

Dans les années 30, vous organisez une série d'explorations à travers le monde, de la Nouvelle Angleterre au Mexique puis encore ailleurs sur différents continents. Vous êtes à la recherche des traces de très anciennes civilisations. Nouvel Indiana Jones, vous gagnez les différents lieux de vos exploits en hydravion pour vous emparer des objets contenus dans les sanctuaires. On ne peut pas dire que vous soyez en balade : les "Profonds" et leurs serviteurs rôdent un peu partout, prêts à éliminer l'imprudent qui a osé les déranger. Vos moyens de défense se limitent au début de l'aventure à un fouet, mais vous découvrirez bientôt des armes plus puissantes, dont un fouet électrique et une masse d'arme. Vos terrains d'investigation contiennent également des bonus qui vous permettront de reprendre des forces. Le personnage est assez habile puisqu'il peut s'accroupir, ramper, grimper le long des murs ou à une corde, exécuter des roulés-boulés, s'accrocher à l'aide de son fouet pour franchir des passages difficiles... Ceux-ci sont nombreux, tout comme les pièges qui vous attendent : lances acérées qui surgissent du sol, flèches qui tombent du plafond au moment où vous pensiez être en sécurité, vers géants qui sortent brusquement des parois pour vous aplatis, blocs de pierre qui s'effondrent, mécanismes garnis de pointes qui tentent de vous écraser... Bon courage !

L'espèce de ver géant vous a raté de peu. Heureusement le sommet est proche !



Voici le gardien du niveau deux. Pour l'éliminer, grimpez sur son dos en restant accroupi et fouettez-le à mort !

FARNESI
EVANS

Ce bonus est en fait un stock de grenades.



Une cache secrète qui contient un fouet électrique et... un chapeau.

La statue derrière vous envoie des volées de flèches.



COMMENTAIRE

Earnest Evans est, avec El Viento, le deuxième jeu de WolfTeam directement inspiré des œuvres fantastiques de Lovecraft. La cartouche a réussi à retrancrire cette atmosphère glauque et fantastique propre à la série des Cthulu. Sur ce point, c'est donc une réussite. En revanche, je reproche deux choses à Ernest. Tout d'abord, il n'est pas assez original ; il n'y a en fait que les pièges qui surprennent et offrent quelques difficultés. A part ça, le jeu se résume à sauter de plate-forme en plate-forme, à escalader quelques parois et à donner deux ou trois coups de fouet de temps en temps ! Mais le plus grave est certainement le manque de jouabilité du héros : il semble doué d'une volonté propre et refuse parfois de vous obéir, restant obstinément accroupi alors que vous voulez sauter, ou enchaînant une série de roulades après une chute malencontreuse. Sinon nullissime du moins décevant.

BANANA SAN



MEGA CD OU CARTOUCHE

ATTENTION UN TRAIN PEUT EN CACHER UN AUTRE !

Consoles + a testé la version Mega CD (MCD). En effet, Earnest Evans fait partie avec Sol Feace des premiers jeux sur le lecteur de CD Rom de Kabushiki Kaisha (autrement dit Sega !). D'autre part, Ubi Soft distribue en Europe une version sur cartouche ! Est-ce à dire que le Mega CD est une méga arnaque puisque le même jeu peut tenir aussi bien sur un support de 650 Mega que sur une cartouche de 8 Mb ? Pas tout à fait. En fait, comme nous vous l'avons déjà révélé, les premiers jeux sur MCD n'exploitent pas les capacités de la machine : les jeux ne sont pas plus longs que leurs homologues sur cartouches, il n'existe aucun recours aux effets spéciaux (rotation, zoom...). En revanche, la version MCD d'Earnest Evans comporte des dessins animés très réussis qui n'existent pas dans la version cartouche ainsi qu'une bande sonore qualité CD.



Attention
à ce
scorpion
géant !



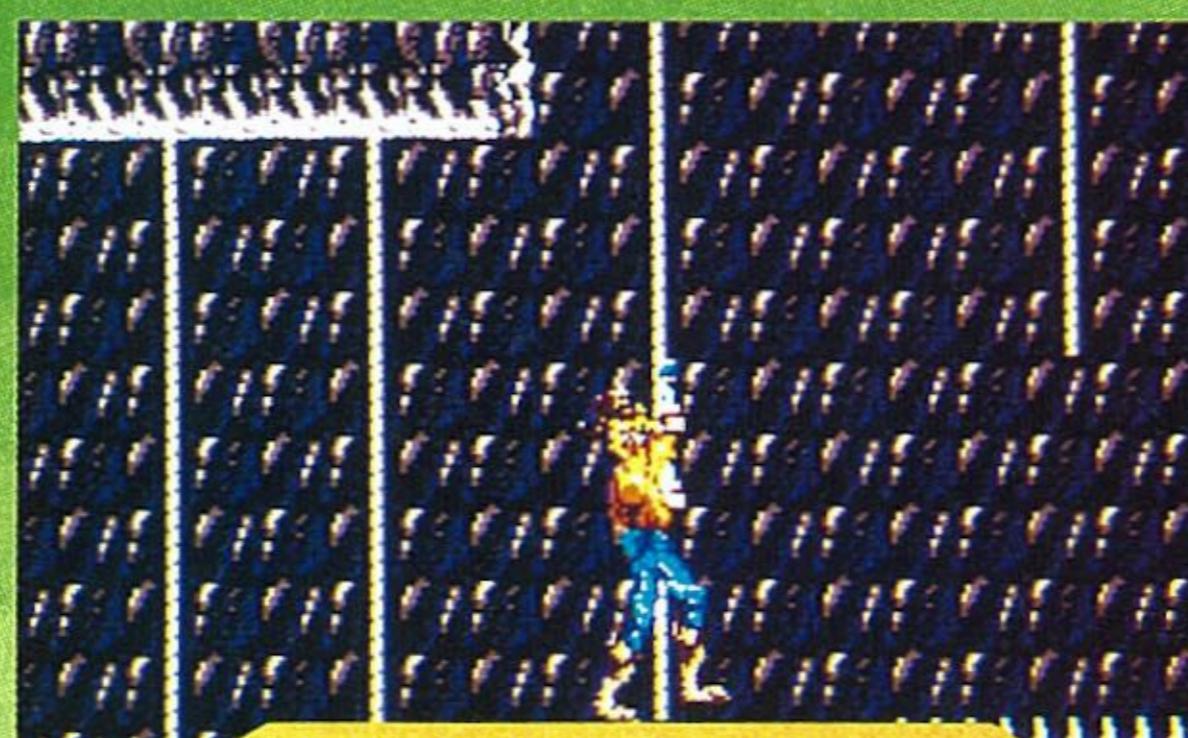
Progressez
lentement
dans les
souterrains
parsemés
de pièges .

COMMENTAIRE



Contrairement à Banana San, j'ai plutôt apprécié cette cartouche. Sans qu'il s'agisse du jeu du siècle, je me suis amusé. Certes les couleurs sont ternes et peu nombreuses, certes la maîtrise du

KANEDA KUN personnage demande un certain entraînement et vous donnera un peu de fil à retordre, mais, en revanche, Ernest propose deux ou trois innovations intéressantes. L'animation de votre personnage est très particulière : elle n'est pas basée sur une succession de positions dessinées mais sur un algorithme qui anime les membres du corps indépendamment les uns des autres. Ainsi, lorsque Ernest marche, son avant-bras et son bras ne sont pas figés et bougent librement. Cette technique permet de multiplier les positions et les actions. De même, les pièges arrivent à surprendre sans cesse le joueur.



L'escalade de cordes ne vous pose aucun problème... à part celui du contrôle du sprite qui n'est pas toujours évident.



Après avoir rampé sur le sol de cette grotte, vos efforts seront récompensés. Trois pommes vont vous redonner de l'énergie.



PAUSE

EDITEUR : WOLFTEAM

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

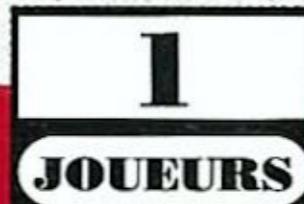
DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 4

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : PERILLEUX



PRESENTATION 91%

Le jeu comprend une série d'animations avant chacun des niveaux.

GRAPHISME 74%

Ils ont l'avantage de proposer une grande variété mais sont un peu trop ternes.

ANIMATION 82%

L'animation des personnages est originale et permet d'effectuer des mouvements très variés.

BANDE-SON 91%

Earnest sur MCD offre une bande sonore décoiffante alors que la version cartouche est plus classique.

JOUABILITE 40%

Elle pose des problèmes, le sprite ayant l'habitude de n'en faire qu'à sa tête !

DUREE DE VIE 72%

Les pièges sont assez nombreux pour ralentir efficacement votre progression.

INTERET 76%

Si vous arrivez à maîtriser le contrôle de votre personnage, vous vous amuserez bien. Sinon...



REVIEW

La PC Engine est décidément la reine pour les shoot'em up ! Dragon Saber vient s'ajouter à la liste déjà longue des exercices de tir à scrolling vertical. Pas de vaisseau spatial ici, mais un dragon, de couleur verte, pourvu de pouvoirs magiques destructeurs, confronté à des forces maléfiques très hostiles. Sprites et décors surgissent tout droit de l'univers de l'heroic fantasy, mais le principe de jeu est classique : tirs sur tout ce qui bouge, et affrontons longuement de résistants monstres de fin de niveau.

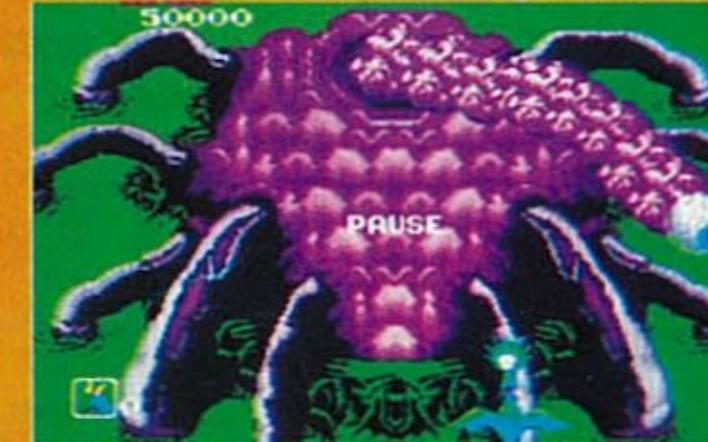
L'originalité se trouve au niveau des armes, très nombreuses et très diverses : cela va du coup de tonnerre qui secoue tout l'écran au tir géant en forme de dragon de feu qui balaye tout, en passant par des "lasers" et des anneaux plus habituels. Au total, vingt armes et bonus différents, qui agissent en combinaison. Ils se gagnent de deux façons : soit en détruisant certains ennemis clignotants, soit en bombardant des sortes d'œufs répartis dans le décor. Un bonus s'échappe alors et commence à flotter doucement ; votre dragon s'en emparera en passant dessus. Les armes augmentent aussi votre résistance ; sans armes, deux impacts suffiront à vous envoyer au paradis des dragons ; avec des armes, chaque impact vous en ôtera une, mais vos points de vie ne seront pas entamés. On notera enfin que Dragon Saber permet le jeu à deux (à chacun son dragon) et propose trois niveaux de difficulté. Pour une fois, ce ne sont pas des niveaux fictifs : la différence se fait nettement sentir !

PAS BEAU LE MONSTRE !

Et pas très résistant non plus. D'abord, détruire les espèces de petits cratères dont les boules de feu vous escagassent. Puis tirez dans l'œil !



Si vous tardez trop, des yeux verts supplémentaires viennent vous chercher...



CASSEZ LA COQUILLE !

Les bonus sont cachés dans des œufs de couleur. Tirez au sol avec vos bombes pour libérer le bonus, puis passez dessus.



COMMENTAIRE



Dragon Saber, c'est du tout bon ! Les esprits chagrins feront évidemment remarquer qu'il n'y a rien de neuf dans cette fusillade dragonnesque ; reste que j'ai passé au moins trois heures d'affilée à tirer et à esquiver sans ressentir la moindre lassitude ! Les sprites sont remarquablement nets, il y en a de toutes les tailles et de toutes les attitudes. Car ce ne sont pas seulement des différences de dessin : il y a des aliens qui explosent, d'autres qui sément des boules de feu, d'autres qui décollent pour percuter votre dragon, d'autres qui tirent puis s'enfoncent sous l'eau, d'autres encore qui tournoient en tirant avant de se métamorphoser en... Non, non, allez au niveau 5, et vous verrez ! Un seul reproche : quelques ralentissements pendant les combats contre les boss. Mais certains boss occupent TOUT l'écran !

REVIEW



TIP !

Ces méchants oiseaux, ici posés sur l'île, décollent et se jettent sur vous dès que vous approchez. Au sol, ils sont indestructibles...

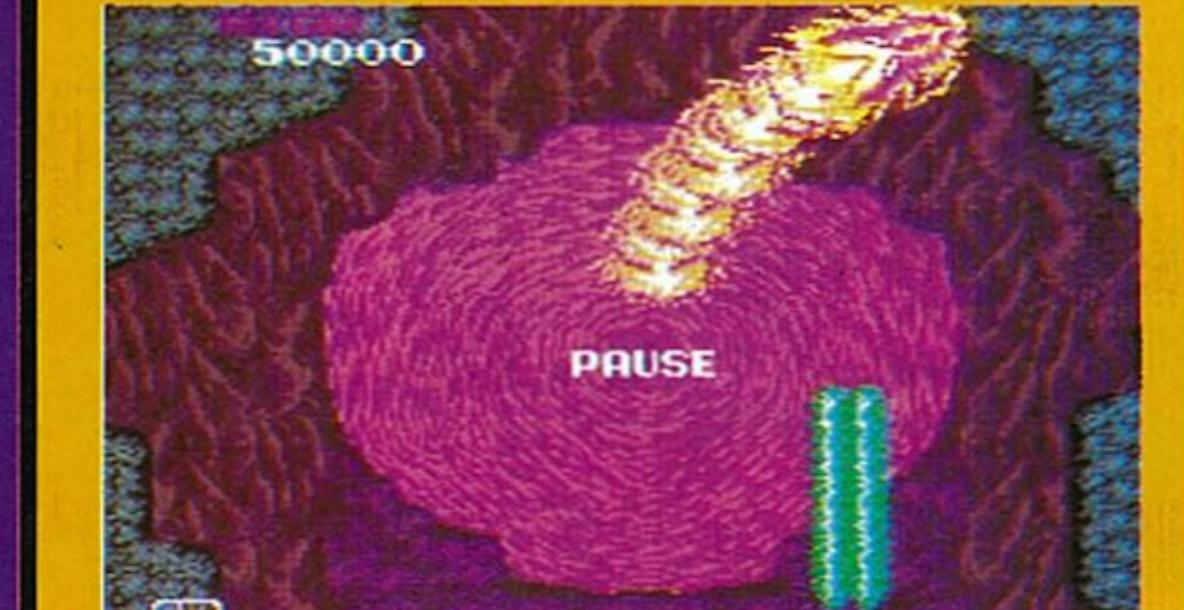
Avancez rapidement jusqu'à eux pour précipiter leur décollage, reculez très vite en tirant non-stop, vous vous en débarrasserez facilement.

COMMENTAIRE



EL NIO NIO joué, mille fois testé. Si l'on regardait à l'intérieur de la Hu-Card, n'y retrouverait-on pas toutes les routines de mouvement et de tir de Raiden, par exemple ? C'est de la programmation à la chaîne, de la cuisine de cantine avec toujours le même fond de sauce ! Pourtant, le jeu est plaisant, pas très difficile mais accrocheur. Ces Japonais sont diaboliques.

Un serpent qui sort d'une mare de lave... Mauvais ! Patientez deux secondes, et lancez-lui votre "dragon de feu".



TIP !
Tout près de la fin du niveau 2, n'hésitez pas à mourir ! Vous repartez quasiment du même endroit, et le programme vous offre alors un assortiment d'œufs-bonus qui vous donnera toutes les armes nécessaires pour balayer le "boss".



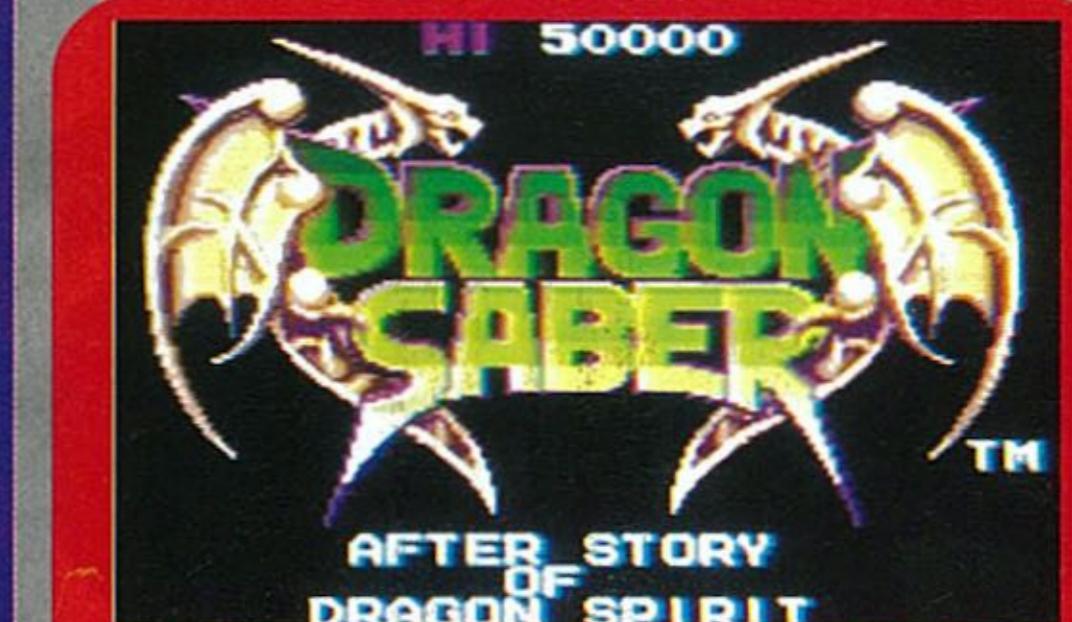
◆ Comité d'accueil à la sortie du ravin de lave.



◆ Le crabe. Lui-même. En personne.



◆ Un mur de feu défilant, à franchir dans le bon timing.



EDITEUR : NAMCOT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE/MOYEN

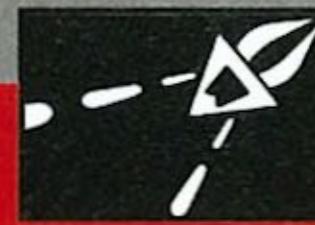
NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS



HU-CARD

PRESENTATION 48%

Un petit écran d'options, quelques images style BD au début... Pas génial.

GRAPHISME 79%

Aucune invention pour les décors. Les dessins des sprites, en revanche, sont de premier ordre.

ANIMATION 92%

Attaques en masse, boss géants, tirs spéciaux très spectaculaires. Pas de ralentissements en cours de scrolling.

BANDE-SON 75%

Musique style "la fête du synthétiseur - compilation n°5". Bruitages faiblards.

JOUABILITE 98%

On peut difficilement rêver shoot'em up plus agréable et plus précis à jouer.

DUREE DE VIE 68%

Ne quittera pas votre PC Engine pendant une bonne semaine. Cependant, peut-être un peu facile...

INTERET 75%

Pas assez de trouvailles pour atteindre l'honneur du Mega-Hit. Dommage !



KUNIO'S SOCCER

Jeff et Jim sont deux étudiants qui n'ont qu'une passion : le football. Un jour, grâce à leur amie Jill, ils rencontrent Joe, un excellent joueur. Après une brève discussion, les quatre camarades décident de s'allier. En quelques jours, ils engagent Jack, Jason et John, trois fans du ballon rond qui viennent renforcer le groupe. Une équipe est née ! Voilà en gros ce que raconte le sympathique dessin animé qui sert de présentation au jeu.

Kunio's Soccer est donc un jeu de football, bien que les règles officielles soient quelque peu transgressées. En effet, les joueurs, qui ne sont que six, n'hésitent pas à se frapper les uns les autres pour récupérer la balle.

Avant le match proprement dit, vous pourrez sélectionner le style de jeu de votre équipe (agressif, offensif, défensif) ainsi que la position de chacun de vos joueurs. Ces réglages (malheureusement en japonais) sont importants car, durant la partie, vous ne dirigerez qu'un seul personnage.

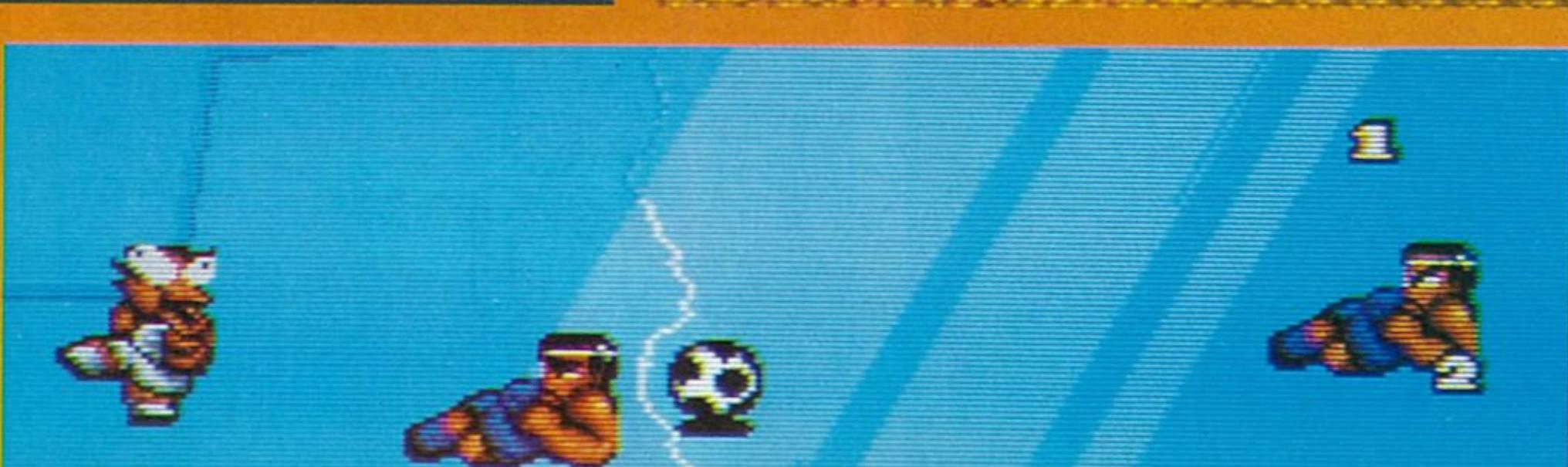
A noter, cependant, que quatre joueurs peuvent participer simultanément (grâce au quintupleur de joystick) avec une multitude de combinaisons possibles (deux joueurs ensemble ou l'un contre l'autre, deux joueurs contre un, etc.).

Enfin, plusieurs types de terrain et plusieurs équipes sont disponibles ainsi qu'un système de mot de passe pour reprendre un championnat là où vous l'avez laissé. Le jeu lui-même se déroule en scrolling multidirectionnel (vu de côté) avec un plan de terrain qui indique la position de chaque joueur.

Dans le mode multijoueur, vous pourrez choisir le type de terrain où se déroulera l'action.



Kunio's Soccer commence par une jolie introduction qui utilise les techniques classiques des dessins animés japonais (scrolling rapide, gros plans, voix digitalisées). On y découvre comment l'équipe s'est formée, chaque joueur ayant sa personnalité et son look propre (Jill, la pom-pom girl étant sans aucun doute la plus charmante de tous).



Où nos sympathiques footballeurs découvrent les joies du patinage artistique...

COMMENTAIRE



Depuis que j'ai ma PC Engine Duo, je guette impatiemment les sorties de CD-ROM, aussi me suis-je empressé d'essayer Kunio's Soccer dès que nous l'avons reçu.

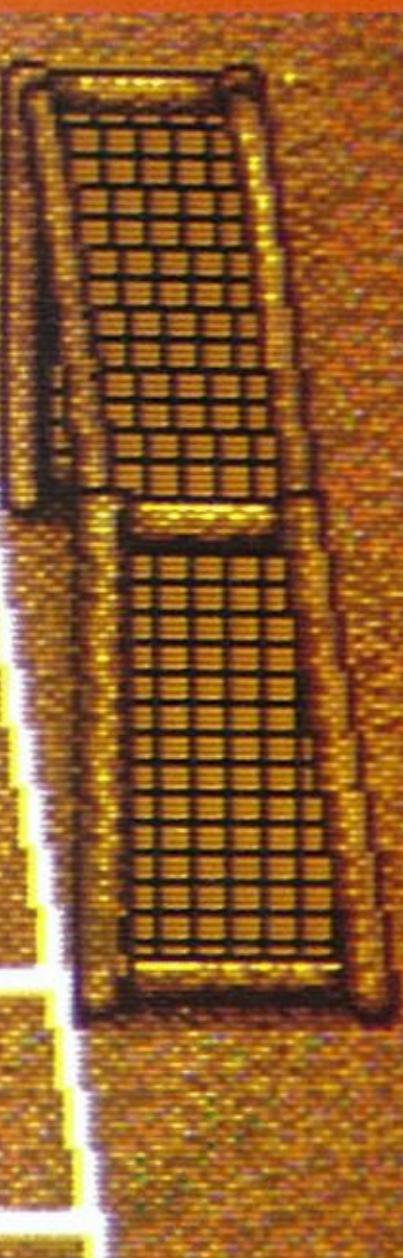
Malheureusement, le résultat est loin d'être fameux... En fait, si l'on excepte le dessin animé d'introduction (pas mal fait, d'ailleurs), l'utilisation du Super CD-ROM comme support ne se justifie absolument pas ici. Les graphismes manquent de variété, les musiques et les sons se révèlent on ne peut plus classiques et je n'ai pas l'impression que le jeu exploite le moindre avantage de la Duo. Qui plus est, la version que nous avons eue ne disposait pas d'une notice en français, ce qui limite énormément l'intérêt de ce CD. Un ratage complet ! Pour un prix inférieur, Spriggan, du même éditeur, vous procurera mille fois plus de plaisir...



Les graphismes des personnages ne sont ni vraiment originaux ni franchement drôles.



Les joueurs n'hésitent pas à faire appel à la violence pour arriver à leur fin. Alors, Kunio's Soccer serait-il un concurrent de Speedball 2 ? Non, pas vraiment.



Remise en jeu ! Le joueur 2 s'apprête à récupérer la balle.

COMMENTAIRE



Malgré votre tactique défensive, l'ennemi risque fort de marquer.

MORGAN

Kunio's Soccer ne s'imposait vraiment pas et fait même honte aux capacités du Super CD-ROM. Un flop !

REVIEW



热血高校ドッジボール部

サッカー編

PUSH RUN BUTTON

EDITEUR : NAXAT

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : -

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : MOYEN



PRESENTATION 75%

Le dessin animé d'introduction est très bien et les différents écrans soignés (quoique en japonais).

GRAPHISME 60%

Franchement pas terrible, à moins que vous ne soyiez un fan des dessins animés Super Deformed.

ANIMATION 60%

Bien sûr, le scrolling est rapide et fluide mais les mouvements des personnages sont plutôt simplistes.

BANDE-SON 40%

Ce serait honnête sur une PC Engine, mais sur un Super CD-ROM, non !

JOUABILITE 50%

Vous ne dirigez qu'un seul membre de l'équipe... Très moyen.

DUREE DE VIE 45%

A moins d'être un expert en japonais, on a vite fait de décrocher...

INTERET 35%

Non, vraiment, Kunio's Soccer n'est pas convaincant du tout, surtout pour un CD ROM (très cher). Dommage !

NEO GEO REVIEW



Mesdames et messieurs, nous voilà encore une fois au cœur de l'action pour suivre cette formidable course signée Alpha." On la connaît sur tous les formats, de la Game Boy à la PC Engine, en passant aussi par les micros ; seules la Super Famicom et la Neo Geo avaient été épargnées. Voici le vide comblé : la course à scrolling bi ou multidirectionnel vue de dessus débarque donc sur Neo Geo. Ici, pas de voitures futuristes blindées, armées jusqu'aux dents de lance-missiles et autres super moteurs. Après une présentation impressionnante, nous allons participer à deux rallyes (dont le Paris-Dakar) composés d'étapes chronométrées. Vous disposez au départ du choix des véhicules qui ont bien sûr chacun leurs propres caractéristiques. Le niveau de difficulté étant réglé, vous allez pouvoir partir, et c'est sur un formidable zoom que commence l'affrontement. Vous devez finir chaque étape dans un temps limite, affiché sur l'écran (de même pour votre classement à chaque étape franchie) ; de plus, chaque virage vous est signalé par des flèches. Le mode de commandes est des plus simples (au contraire de F1 GP, n'est-ce pas mon cher Banana ?) : un bouton sert à accélérer et l'autre à freiner ! Votre qualification sera ardue du fait des virages meurtriers ! Comme d'habitude sur cette console, on ne peut nier la qualité de la réalisation. Une cartouche qui change de la vague des beat'em all sur Neo Geo.

"LES SAUTS"

Les routes du rallye contiennent de nombreuses irrégularités qui conduisent la voiture à effectuer de quasi vols planés au-dessus du sol (c'est tout simplement spectaculaire !). Ici toute la difficulté consiste donc à bien retomber sur le terrain.



THRASHER



▲ Les spectateurs auraient pu se mettre autre part...

C'est bien de suivre la flèche, mais il faut faire aussi attention aux autres concurrents !



COMMENTAIRE



DOUGLAS

Ah, enfin une course sur cette console et, de plus, sans les éternels crédits infinis. Au début, la présentation est rapide et efficace : zoom d'un 4x4 surgissant du fond sur une musique rythmée. Après avoir choisi mon superbe bolide, je me lance à l'assaut de ces contrées sauvages et de tous les obstacles qui les composent : barrages, animaux, bosses (zoom sympa lors du saut). La course est rapide, passionnante, il faut une grande dextérité pour pouvoir anticiper les virages et éviter les autres pièges naturels. Les concurrents ont aussi leurs problèmes et de ce fait peuvent vous gêner. Personnellement, j'ai adoré le souci du détail comme les véhicules volants qui nous suivent, la fumée lors du dérapage, la possibilité de foncer sur la foule ou les animaux (horrible !). Un regret toutefois : le jeu à plusieurs ne se pratique qu'avec des Neo Geo en réseau. En tout cas, voilà une cartouche qui ne prendra pas la voie de garage !

SHRASH RALLY

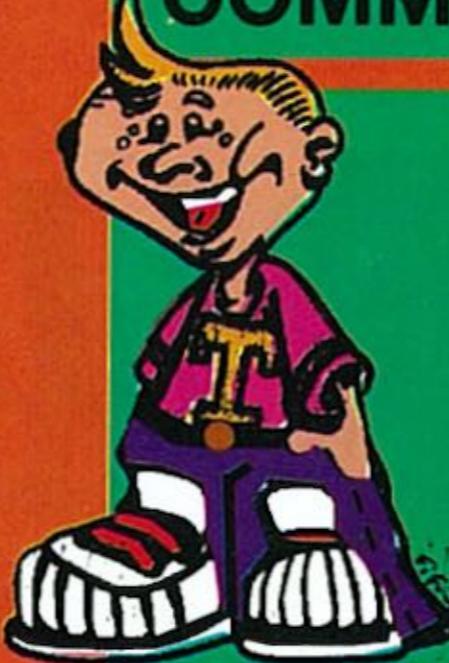


▲ AAA est encore en dernière position après la deuxième étape !



▲ Yeaahh ! un hélicoptère me filme en train de finir la première étape.

COMMENTAIRE



DOGUY

Les jeux Neo Geo ne sont pas vraiment légion sur le marché, et ils sont loin d'être tous excellents (cf. Legend of Successful Joe). Heureusement, Trash Rallye est d'une toute autre trempe. La qualité de la réalisation (qui profite des zooms et autres rotations "câblées" de la Neo Geo), des graphismes et de la bande sonore permettrait aisément au jeu de figurer dans une salle d'arcade. La maniabilité est excellente et la partie prenante (d'autant que les options continues sont limitées). Bref, en matière de course, c'est une réussite. Espérons que SNK nous pondra bientôt une course 3D (façon Super Monaco GP) qui suivra la route tracée par Trash Rallye...

NEO GEO

REVIEW



EDITEUR : ALPHA

PRIX : H

DISPONIBILITE : OUI

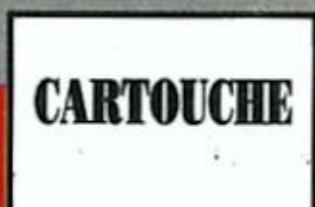
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 7

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 70%

Bonne présentation qui vous place dans l'ambiance du jeu.

GRAPHISME 80%

Les graphismes sont colorés, clairs et agréables.

ANIMATION 92%

Scrolling multi-directionnel fluide et effets sympathiques.

BANDE-SON 78%

Musique rythmée, bons bruitages adaptés et synchronisés avec l'action.

JOUABILITE 93%

Les commandes sont claires et la progression dans les étapes est constante.

DUREE DE VIE 85%

Un des meilleurs jeux de course dans le genre, dommage pour le jeu à plusieurs (en link seulement).

INTERET 89%

En solitaire ou à plusieurs, c'est du tout bon ! A consommer sans modération...



▲ Les mécanos me souhaitent bonne chance avant le départ.

MEGADRIVE

REVIEW

TURBO



OUT RUN



PAUSE

WASHINGTON DC
0-0-1203

STAGE

*Vous venez d'allumer votre turbo,
et déjà des flammes s'échappent !*



La carte des USA avec les lieux de vos futurs exploits.



BANANA SAN

Turbo Out Run ou comment exploiter un filon ! Après le succès de Out Run, Sega s'est cassé la tête pour proposer un nouveau titre qui en reprenne les grandes caractéristiques, qui soit mieux réalisé que la conversion pour MD précédente et qui propose suffisamment de nouveautés. Le résultat de cette équation est honnête. Sans être le programme de l'année, cette course de voitures est réalisée de façon classique mais efficace. L'idée du turbo, dont il faut user avec précaution car il a tendance à "chauffer" et parce qu'il met du temps avant d'être à nouveau disponible, est intéressante et c'est un vrai plaisir que de le mettre en marche et de doubler tous ses concurrents dans la dernière ligne droite !

Dans la lignée d'Out Run qui avait fait les beaux jours des amateurs de salles d'arcade avant d'être adapté sur les consoles Sega (avec plus ou moins de bonheur suivant les modèles), Turbo Out Run est censé vous procurer les mêmes frissons à l'aide de la même recette plus quelques améliorations. Vous pilotez toujours un bolide rouge sang, une Ferrari Testarossa ; votre coéquipière est toujours aussi charmante. La course vous mènera d'une côté des USA à l'autre (de New York à Los Angeles) à travers tout le pays en une série d'étapes. Sur les routes toujours aussi fréquentées, vous rencontrerez camions, voitures de sport ou tacots et même des voitures de police ! Le jeu vous permet de choisir une boîte de vitesses manuelle ou automatique. La principale originalité du programme vient du turbo qui est à votre disposition et vous permet de rattraper et de dépasser aisément vos concurrents. Sur votre trajet, vous pourrez vous arrêter dans trois points de contrôle, il vous sera alors possible de découvrir votre rival (le pilote de la voiture grise) et de customiser un peu votre véhicule suivant vos performances (un moteur plus poussé, une boîte de vitesses plus performante, un turbo plus puissant). Si vous n'êtes pas le meilleur, vous risquez de voir votre passagère quitter votre véhicule pour rejoindre celui de votre adversaire plus chanceux !



A droite apparaît la boîte de vitesses. En option conduite automatique, le programme gère les vitesses pour vous.

MEGADRIVE

REVIEW



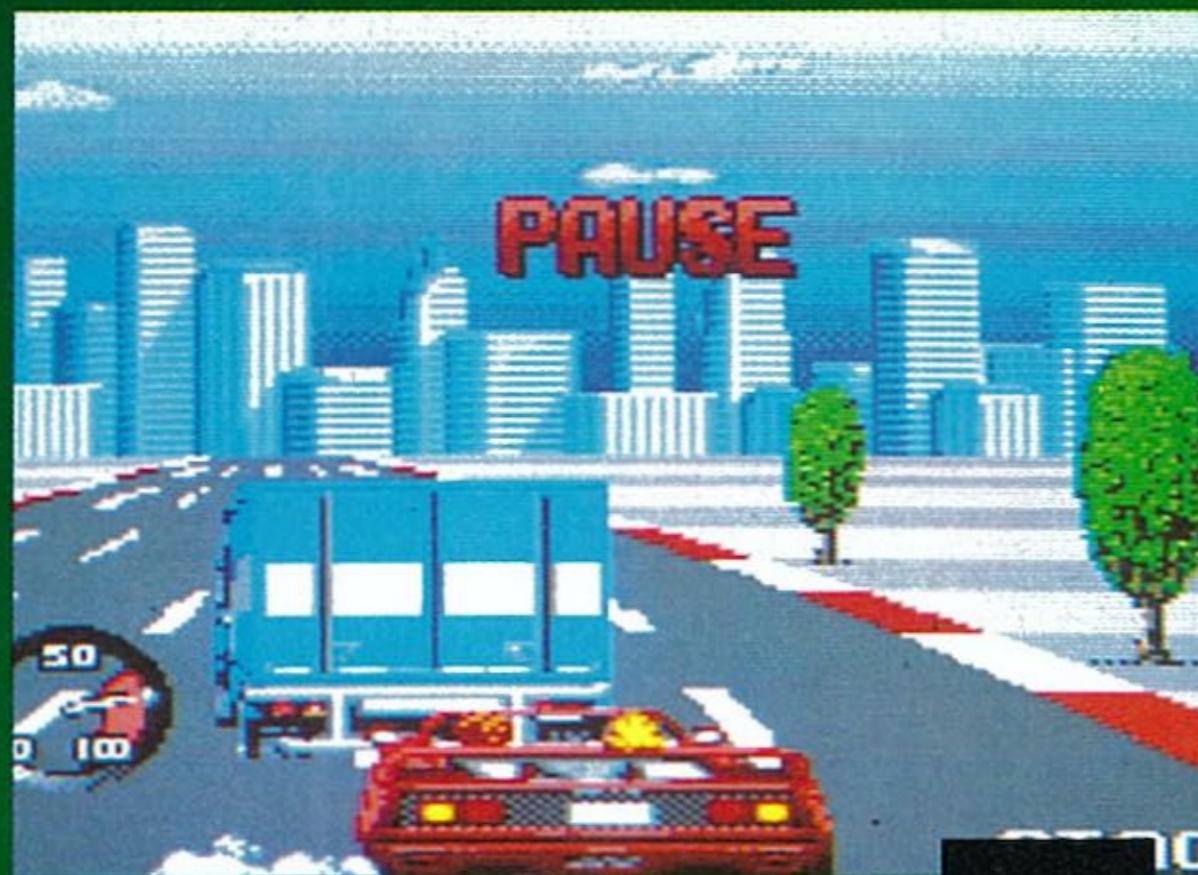
COMMENTAIRE



J'avoue que j'ai été un peu déçu par ce programme. Après le tiède Out Run sur MD, je m'attendais à un effort un peu plus conséquent de la part de Sega. Or, je n'ai obtenu qu'une course de voitures très classique, trop classique.

Le turbo est sympa mais n'a rien de vraiment original et il y a belle lurette que des courses de voitures l'ont adopté. De même, la possibilité de modifier sa Ferrari est une idée qui a déjà été vue dans un nombre incalculable de simulations. Sega semble avoir hésité entre la simulation de course de voitures pure et dure, basée sur la conduite (comme l'était Out Run) et les programmes plus ludiques qui possèdent une série de gadgets, comme la possibilité de modifier son véhicule. Le résultat donne quelque chose d'un peu bâtarde qui ne marquera pas les esprits. Cartouche suivante !

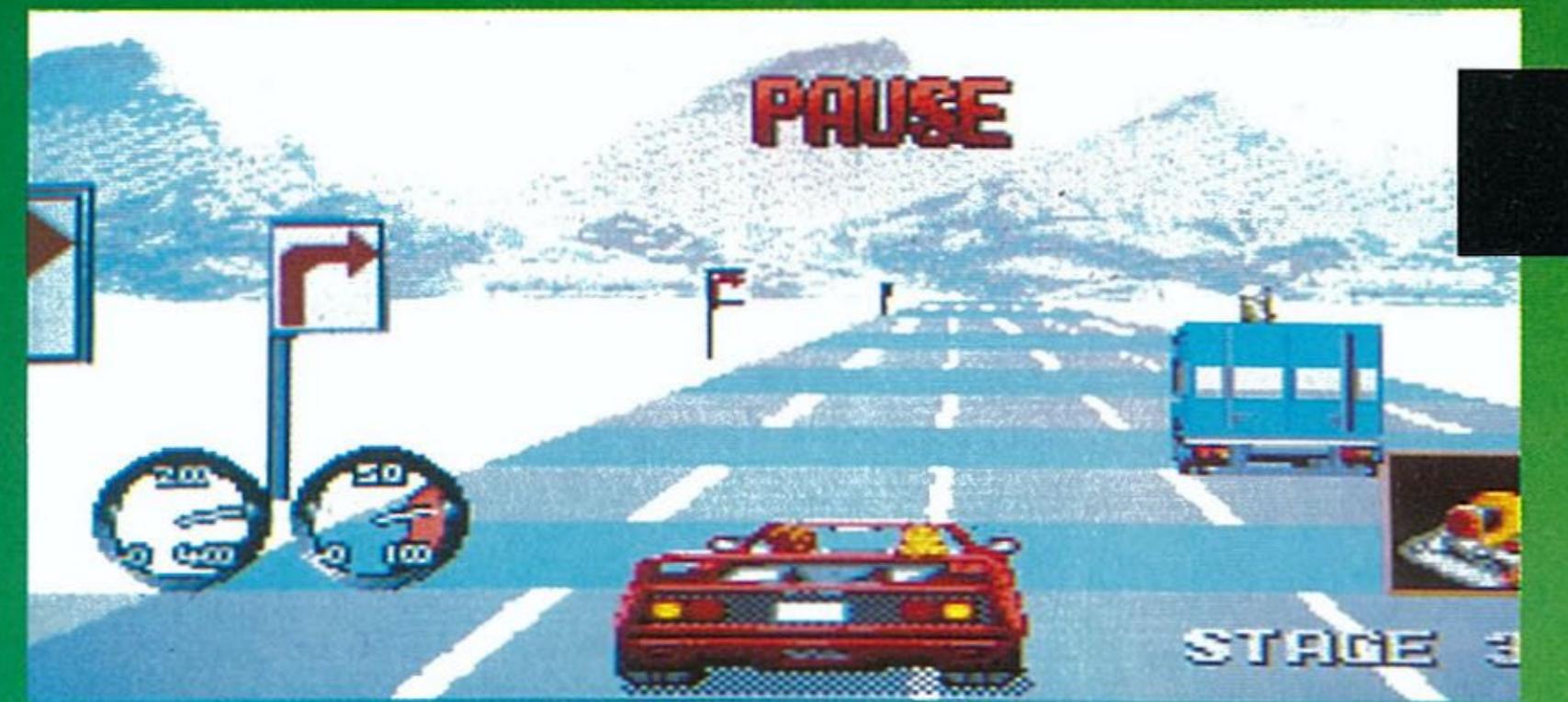
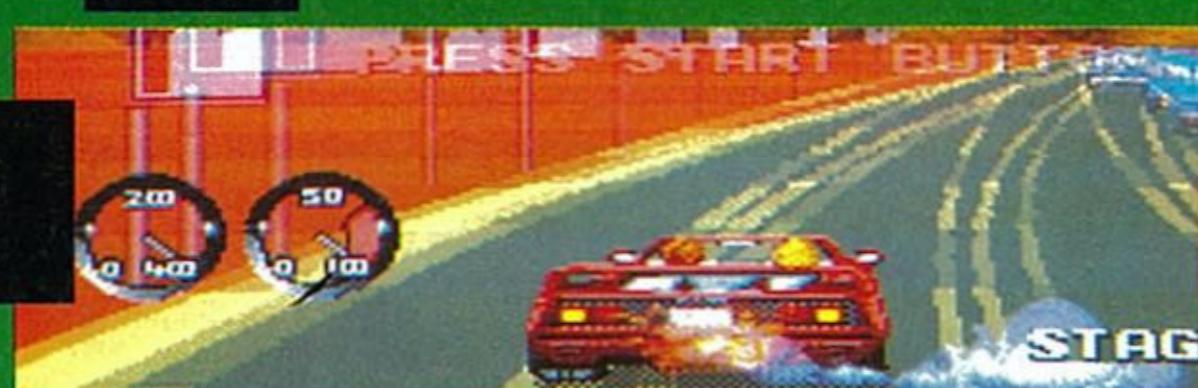
N'hésitez pas à décélérer dans les virages plutôt que de freiner.



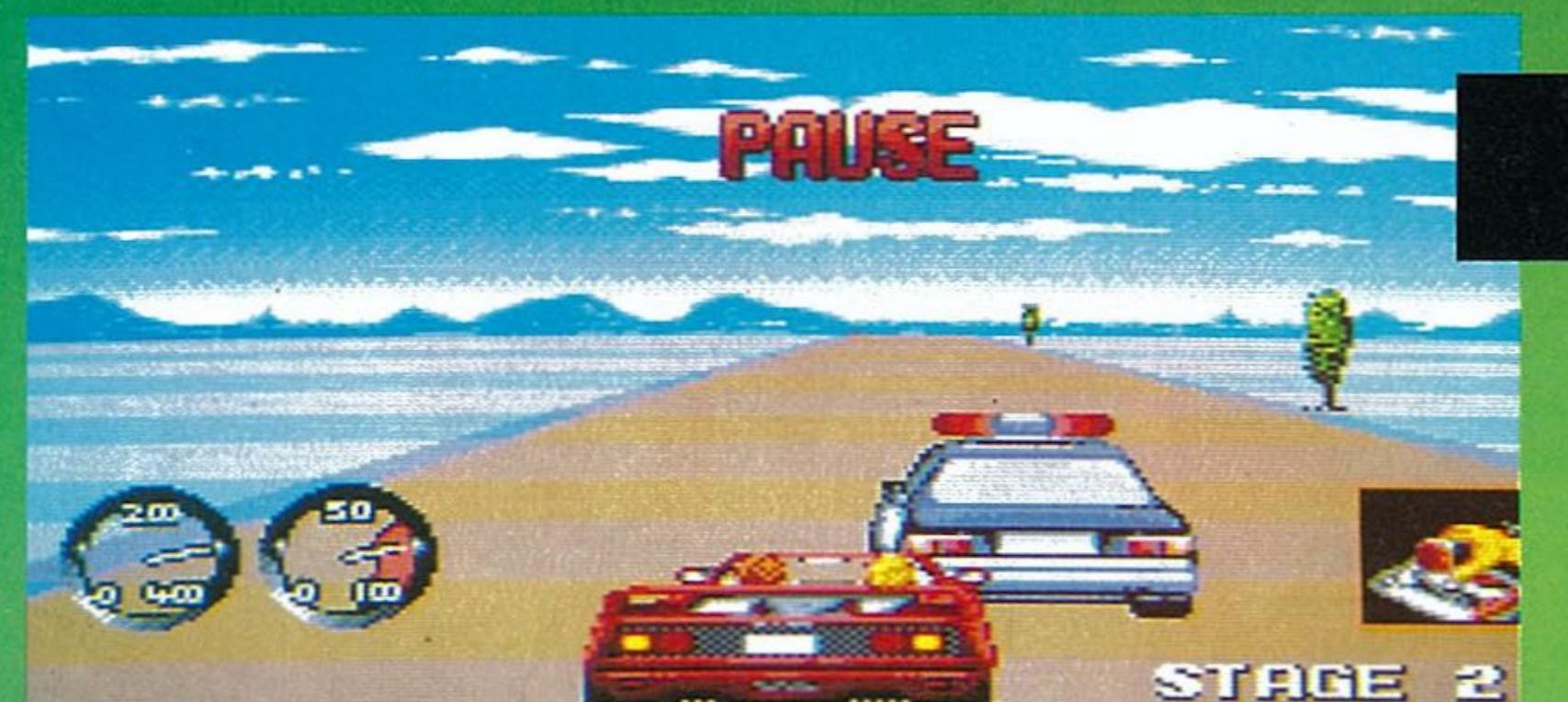
Les camions ne sont pas les plus faciles à doubler.



L'écran des options.



Pour vous éviter de louper un virage, des panneaux vous préviennent quelques instants auparavant.



Le parcours est également fréquenté par des policiers qui n'ont pas l'habitude qu'on aille plus vite qu'eux.



EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 0

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK



PRESENTATION 50%

Un écran clair bien que le circuit ne soit pas indiqué, mais aucune présentation particulière.

GRAPHISME 76%

Très classique. Des maisons, des arbres, des buissons sur le côté. Des voitures sur la route. Du ciel au-dessus !

ANIMATION 88%

Soignée et plutôt détaillée. On peut faire voler en l'air les poteaux de sécurité.

BANDE-SON 90%

Rythmées et rapides, les musiques couvrent les rugissements du moteur.

JOUABILITE 76%

Commandes simples et changements de vitesses gérables automatiquement par le programme.

DUREE DE VIE 82%

Le temps de la course, qui n'est pas aussi facile qu'on le croit au début.

INTERET 72%

Une course de voitures bien réalisée. Un reproche : son manque total d'originalité !



MEGADRIVE



REVIEW

Vous incarnez une jeune lycéenne japonaise, sanguinée dans son uniforme bleu marine, calqué sur ceux que portaient les écolières du début du siècle. Un soir d'orage, en rentrant de l'école, vous êtes assaillie par une créature infernale sortie des entrailles de la terre. Heureusement, une mystérieuse jeune femme surgit qui vous sauve et vous confie la mission d'exterminer ces monstres. Elle apparaîtra à chaque fin de niveau et veillera à ce que vous soyez efficacement équipée !

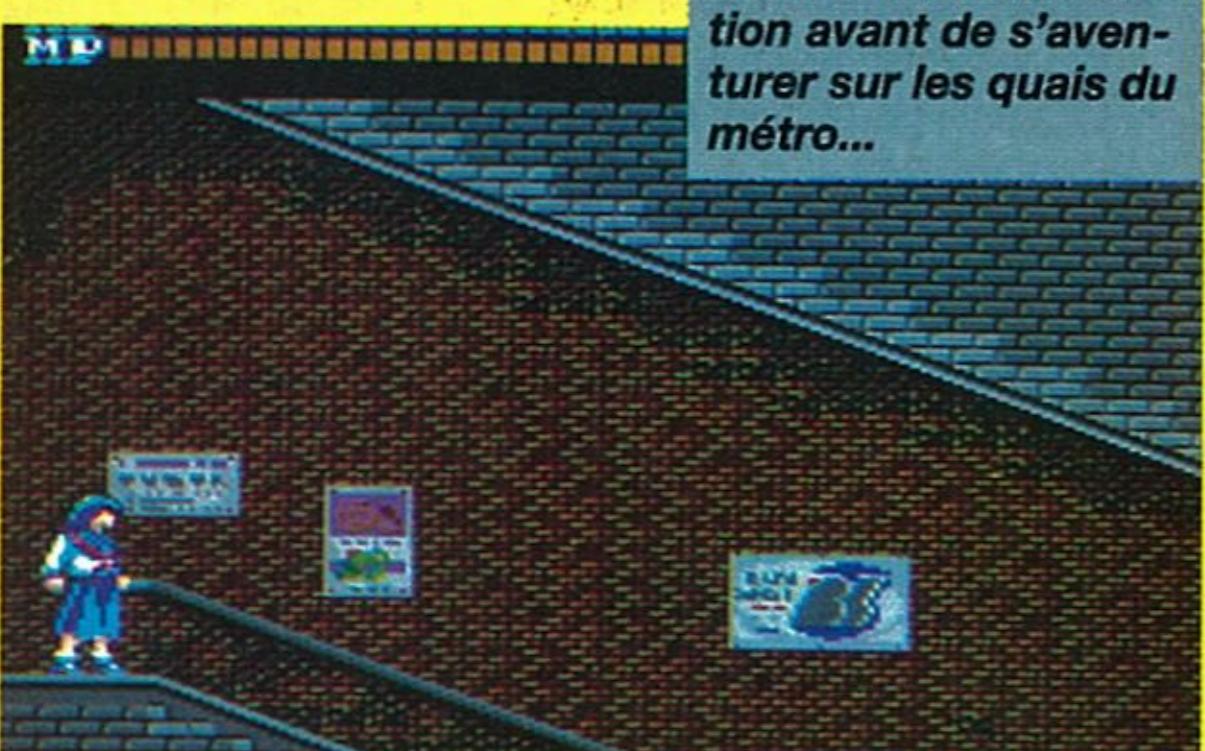
Vous pouvez combattre en donnant des coups d'épée ou en effectuant des coups de pied glissés dans les jambes de vos adversaires. Les bonus améliorent vos points de vie ou votre énergie, ce qui vous permet d'être plus performante pendant les combats. Vous pourrez également collecter des vies supplémentaires. Des bonus en forme d'épée améliorent la puissance de celle-ci qui, au début, ne sert que d'arme blanche et n'est utilisable que lorsqu'on se trouve proche de l'adversaire pendant un combat. Mais bientôt, elle projette des boules d'énergie à distance, ce qui est bien utile ! Chaque fin de niveau se termine par un duel avec un nauséabond plus gros que les autres.

VERSION PC

Ce jeu est adapté de la PC Engine sur laquelle il existe une véritable dynastie des Valis. Telenet est en train de convertir toute la série sur MD. Nous vous avons déjà présenté SD Valis, sorte d'initiation à la saga Valis, le mois dernier dans la rubrique "Le Japon en direct". Voici aujourd'hui le test du premier épisode. Les deux versions sont très semblables et Telenet n'a pas pris de gros risques en réalisant ce jeu sur Megadrive. La plus grosse différence vient bien sûr de la bande sonore. Sur la PC Engine, le jeu est réalisé sur CD Rom avec des possibilités musicales largement supérieures à celles de la console 16 bits de Sega. Graphiquement, les deux programmes se valent.

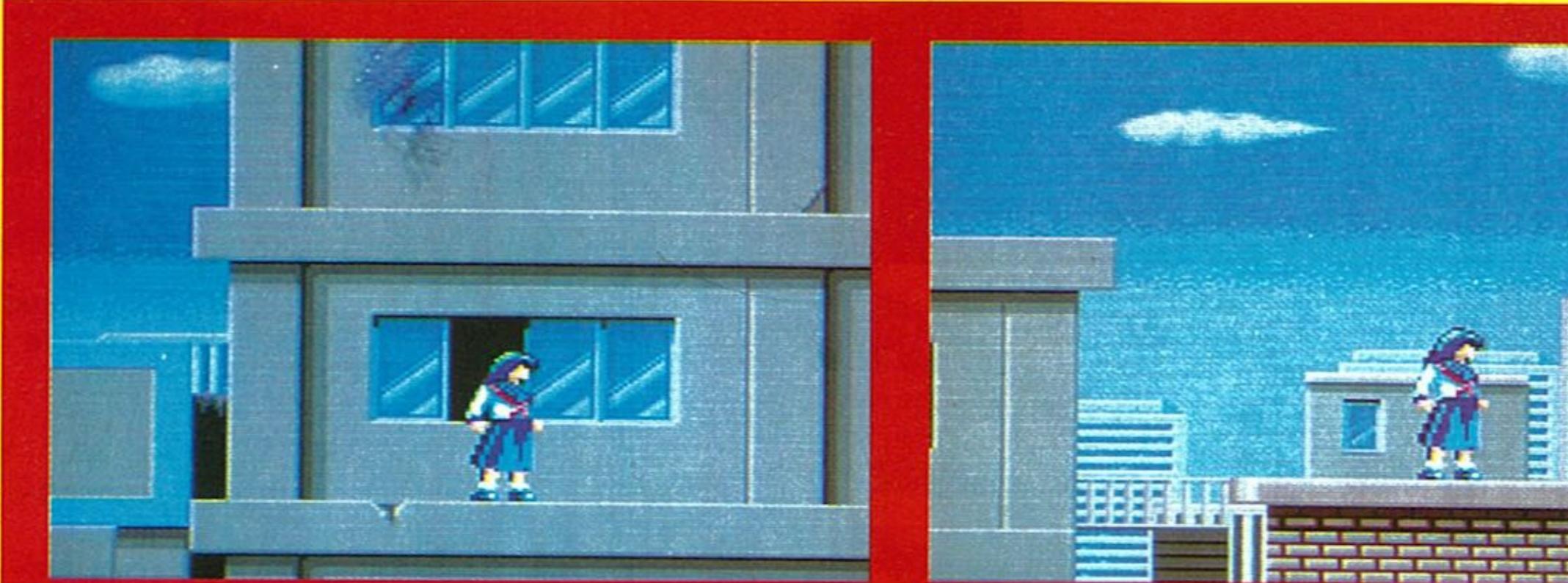
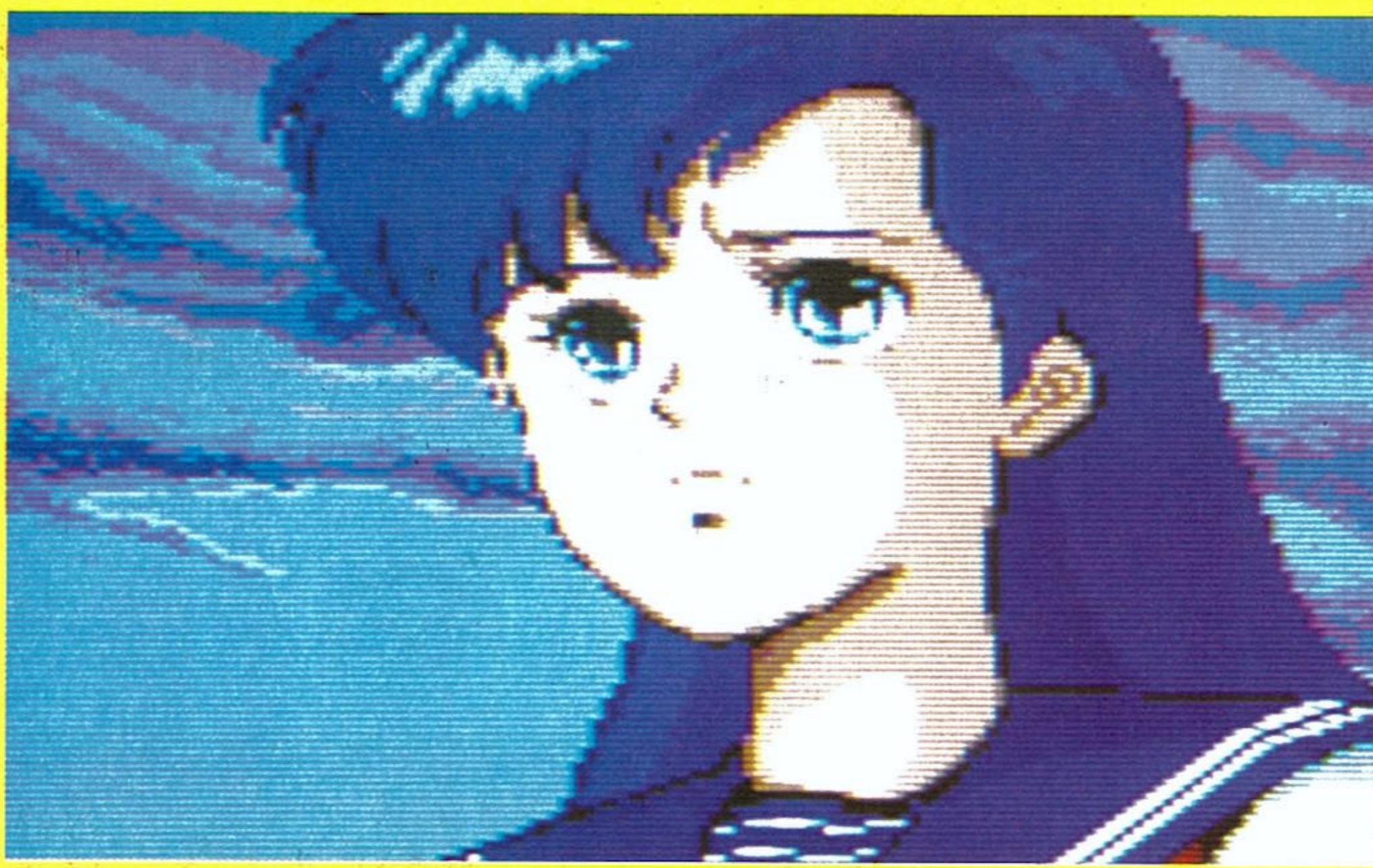


Un moment d'hésitation avant de s'aventurer sur les quais du métro...



SID

OF VALIS

LA QUETE
DU BONUS

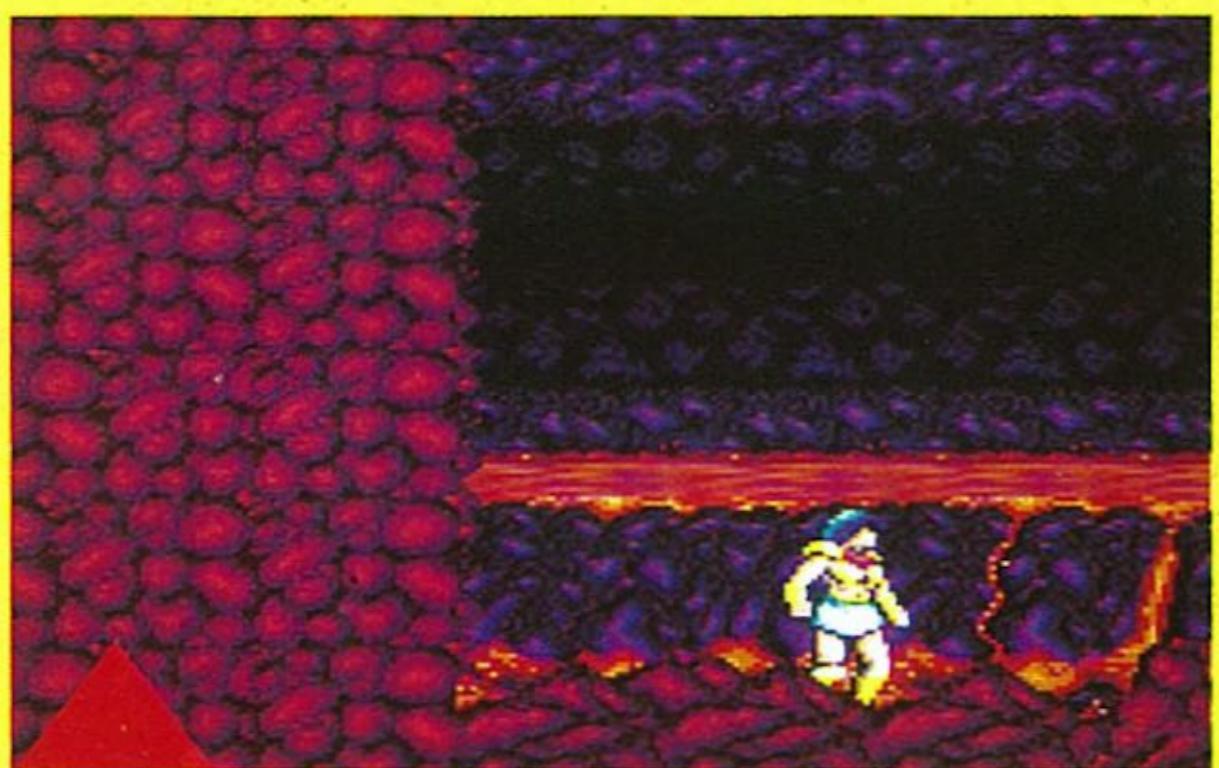
Ne surtout pas traverser la ville en se contentant de se promener. L'héroïne a intérêt à escalader les immeubles, il peut y avoir des bonus cachés derrière une fenêtre, sur l'auvent d'une boutique, ou même sur les toits... Mais, même à cette hauteur, il faut encore sauter !



REVIEW



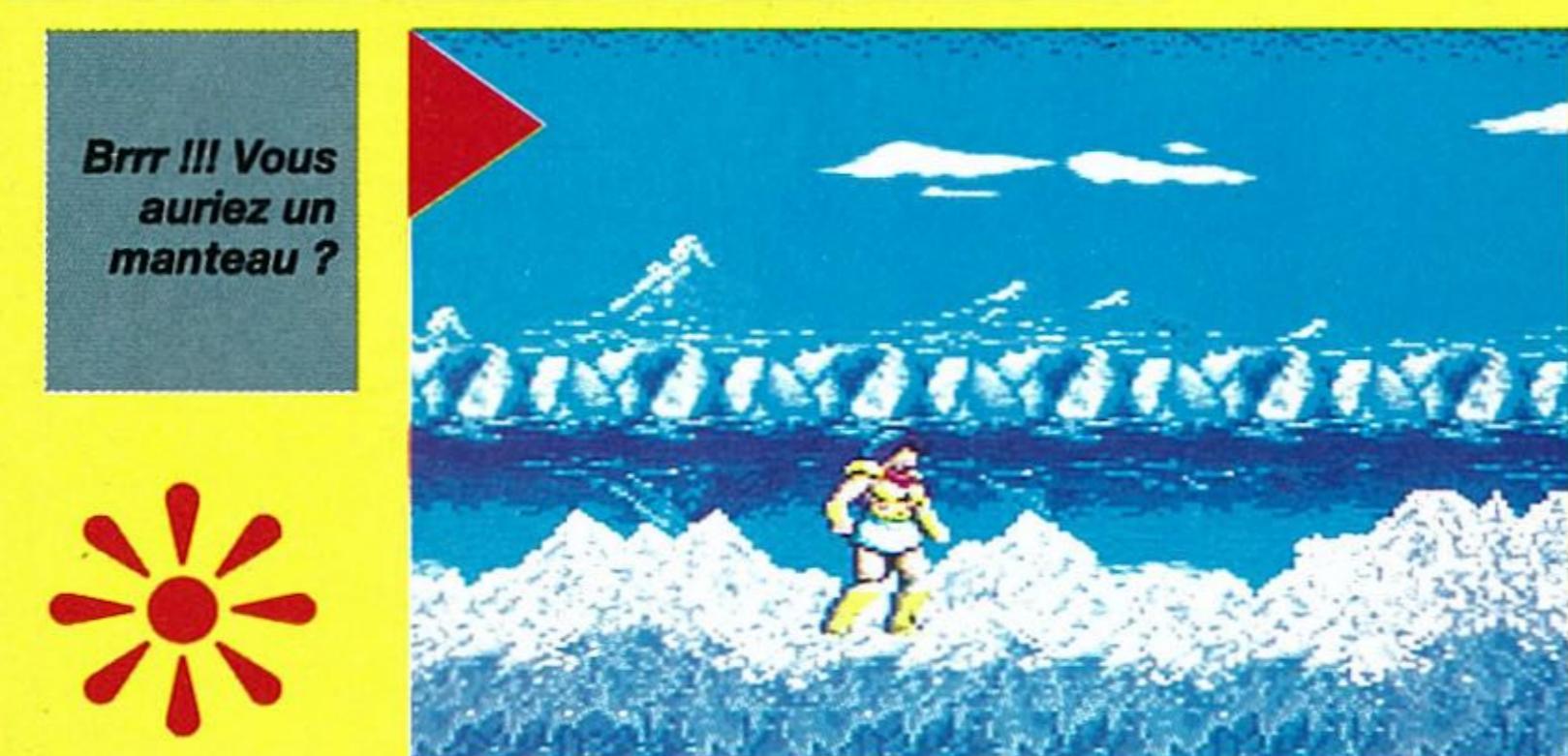
Corps-à-corps et moulinets d'épée dans les profondeurs de l'enfer !



Un bonus en haut à droite, mais notre chevalier a les pieds dans la lave... Ses points de vie baissent à chaque seconde !



Les couloirs sont mal fréquentés. Ce monstre vous tire dessus ou se transforme en roue de feu pour venir vous percuter.



Brrr !!! Vous auriez un manteau ?



Maintenant, ça chauffe !

COMMENTAIRE



L'adaptation de Valis est tout à fait correcte : les sprites sont suffisamment grands, les décors sont inégaux mais plutôt réussis dans l'ensemble. Le reproche que je leur ferais concerne

KANEDA KUN

l'absence de liaison entre les différents niveaux : ils s'enchaînent sans que, graphiquement, on puisse établir de lien logique. D'autre part, la maniabilité de l'héroïne n'est pas toujours parfaite. Par exemple, les affrontements avec les big boss de fin de niveau sont parfois quelque peu problématiques. Une adaptation qui ne provoque ni coup de cœur particulier ni mauvaise surprise !



EDITEUR : TELENET

PRIX : D

DISPONIBILITE : IMMINENTE

DIFFICULTE : MOYEN

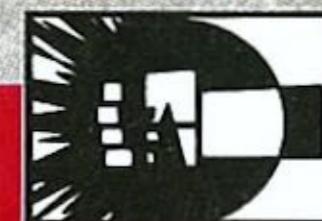
NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : 4

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : MOYEN

**1
JOUEURS**



CARTOUCHE

PRESENTATION 83%

Un dessin animé donne la trame du récit en introduction. En haut de l'écran, l'état de votre santé, de votre énergie ainsi que l'arme dont vous disposez.

GRAPHISME 83%

Plus ou moins réussi selon les niveaux.

ANIMATION 86%

Presque tous les niveaux proposent des scrollings différentiels sur deux niveaux.

BANDE-SON 73%

Les musiques sont très communes.

JOUABILITE 62%

L'héroïne réagit quelquefois lentement aux commandes, ce qui provoque un temps de latence entre les actions.

DUREE DE VIE 70%

Comme la plupart des beat-them-up, elle est faible !

INTERET 76%

Une conversion honnête, avec juste un petit problème de maniabilité. On attendait mieux !



REVIEW



Le souffle brûlant est très efficace pour "nettoyer" les attaques frontales.



SPIRIT

COMMENTAIRE

Coryoon n'est peut-être pas LE shoot-them-up sur PC Engine, mais il n'en demeure pas moins très agréable. Les graphismes style BD charmants à souhait y sont pour quelque chose, tout comme l'animation excellente, complétée d'un riche scrolling différentiel. La diversité des attaques, les pouvoirs spéciaux des monstres gardiens (certains ressuscitent avant de mourir définitivement) et la variété des armes (il est même possible de "stocker" son potentiel d'attaque comme dans R-Type) en font un jeu prenant. Enfin la progression de la difficulté est très bien gérée et le paramétrage réel : le niveau "easy" est vraiment facile et le niveau "hard" ne se laissera surmonter que par les spécialistes. Un bon shoot-them-up qui s'adresse pour une fois aux joueurs de tout niveau.

Les cigognes vous apportent vos armes... dans un lange !



Ce caméléon a la langue trop bien pendue !



CORYOON

Une fois n'est pas coutume, c'est sous la forme d'un dragon que vous allez voler au secours de la belle princesse. Tout dragon que vous êtes, ce n'est pas une partie de plaisir de traverser les huit mondes qui vous séparent de votre amie. Ce shoot-them-up à scrolling horizontal se déroule à un rythme infernal. Les attaques très variées des nombreuses créatures se succèdent sans relâche.

Fort heureusement, la gamme de bonus est tout aussi diversifiée. Ici, ce sont des armes complémentaires changeantes qui bénéficient de trois niveaux de puissance. Outre leur plus grand pouvoir destructeur, ces armes vous "protégeront" aussi puisque vous ne perdez une vie que si votre potentiel d'armement est tombé à zéro. Ailleurs, ce sont de petits "doubles" qui viendront à votre secours, tourbillonnant autour de vous pour vous protéger, fonçant sur les ennemis, etc.

Ailleurs encore, vous trouverez des coeurs pour reprendre votre taille de départ, des vies supplémentaires ou des bombes détruisant tous les ennemis à l'écran. Chaque ennemi détruit révélera un fruit-bonus, à récupérer au plus vite avant qu'il ne tombe hors de portée.

Au milieu de chaque niveau, un monstre plus coriace vous donnera un avant-goût de celui qui vous attend à la fin du niveau et qui, lui, dispose toujours d'un atout caché.



Commencez par vous attaquer au "Pégase" du bas avant de tirer sur celui du haut.



Double envoyant des éclairs et anges gardiens : vous êtes bien protégé.

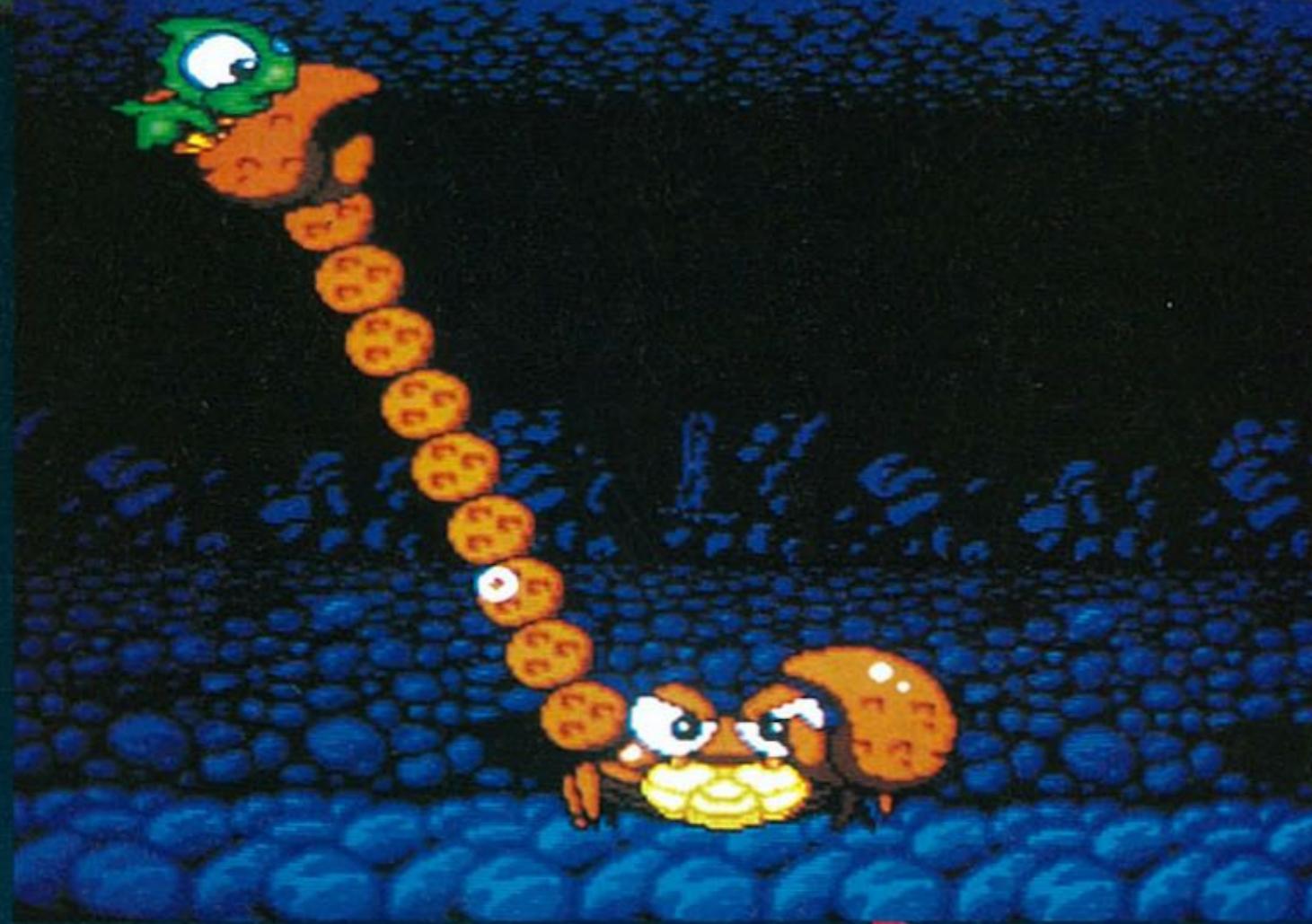
Eclair contre laser : quel sera le vainqueur ?

REVIEW



Pas facile de récupérer le bonus cette fois !

00920434



Le crabe en pince pour vous.



Les mains vous claquent si vous n'y prenez pas garde.

La danse des serpents de mer est jolie mais néanmoins redoutable.



COMMENTAIRE



Je suis de l'avis de Spirit : si Coryoon n'apporte rien de bien nouveau, il tient le joueur en haleine, ce qui est le propre des bons jeux. Le système de reprise au niveau de son choix (en fait, le dernier niveau atteint depuis que l'on a mis en route le jeu) permet de progresser toujours plus loin. Deux remarques toutefois. Tout d'abord, il peut être difficile de retrouver son dragon (surtout quand il est petit) au milieu de ses doubles et des bonus qui jaillissent sans cesse. Outre le risque de prendre un coup, on peut aussi rater ainsi un bonus. Ensuite, il est bien dommage que le jeu ne puisse se jouer à deux. Tel qu'il est, Coryoon ne vous décevra cependant pas. Si vous aimez les shoot-them-up, vous pouvez l'acquérir sans problème, il vous captivera longtemps.

JIMMY H



EDITEUR : NAXATSOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : SELON NIVEAU

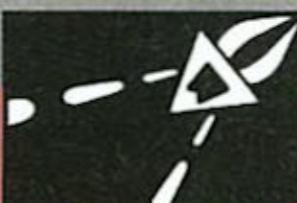
NOMBRE DE VIES : 4

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : PARFAIT

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

La phase d'introduction est agréable et les options de jeu assez complètes.

GRAPHISME 85%

Le dragon, ses doubles et les différents monstres sont bien travaillés, mais les décors un peu vides.

ANIMATION 92%

Rien à dire, c'est rapide et fluide et le scrolling différentiel touche de nombreux plans.

BANDE-SON 88%

Musique variée et bruitages "justes", complétés de quelques digitalisations vocales forment un tout harmonieux.

JOUABILITE 96%

Elle est absolument parfaite.

DUREE DE VIE 85%

Le jeu est accrocheur en mode normal et difficile à souhait en "hard".

INTERET 89%

Un excellent jeu qui ne rate que d'un cheveu le Méga-Hit.

ZIPP-KID GAMES

LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE



SEGA MEGADRIVE



CONSOLES & ACCESSOIRES

	NEUFS VENTE ACHAT
LA CONSOLE MEGADRIVE OFFICIELLE	940F
ARCADE POWER STICK	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 2	125F

JEUX MEGADRIVE

VERSION FRANCAISE ET AMERICAINE

	NEUFS VENTE ACHAT
668 SUB ATTACK	420 - 240 - 160
ABRAMS BATTLE TANK	395 - 220 - 160
AFTERRUNNER II	340 - 190 - 140
ALEX KIDD	290 - 80 - 40
ALIEN STORM	395 - 220 - 160
ARCUSS ODYSSEY	395 - 220 - 160
ARNOLD PALMERS GOLF	340 - 250 - 200

TITRES

TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE ACHAT
BACK TO THE FUTURE III	390	160	90
BATMAN	395	220	160
BATTLE SQUADRON	340	100	50
BIMINI RUN	340	140	80
BLOCK OUT	370	150	80
BONAZA BROS	395	220	160
BUCK RODGERS	390	290	220
BUDOKAN	420	170	90
BUSTER DOUGLAS BOXING	395	290	220
CALIFORNIA GAMES	360	270	210
CENTURION	340	190	140
COLUMNS	290	170	120
COUNTDOWN TO DOOMSDAY	395	290	220
DARK CASTLE	420	170	90
DECAPATTACK	340	190	140
DEVIL CRASH	395	290	220
DICK TRACY	420	170	90
DOUBLE DRAGON II	395	220	160
DYNAMITE DUKE	340	140	80
EL VIENTO	395	220	160
ESWAT	340	140	80
FI CIRCUS	395	220	160
FI GRAND PRIX	395	220	160
F22 INTERCEPTOR	360	270	210
FAERY TALE	420	170	90
FANTASIA	370	210	150
FATAL LABYRINTH	290	120	70
FATAL REWIND	395	160	90
FIRE SHARK	340	140	80
FLICKY	290	120	70
GAIARES	360	210	140
GALAXY FORCE II	390	290	220
GHOST BUSTERS	340	140	80
GHOULS N' GHOSTS	420	240	160
GOLDEN AXE	340	190	140
GOLDEN AXE II	395	220	220
HARD DRIVIN'	395	220	160
HELLFIRE	340	140	80
IMMORTAL	395	290	220
ISHIDO	395	110	60
JAMES POND	395	220	160
JEWEL MASTER	395	160	90
JOE MONTANA	340	190	140
JOE MONTANA II	340	250	200
JOHN MADDEN	340	190	140
JUNCTION	340	100	50
LAKERS V CELTICS	395	290	220
MARBLE MADNESS	395	290	220
MERC'S	360	210	140
MICKEY MOUSE	370	320	250
MIDNIGHT RESISTANCE	390	220	150

TITRES

TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE ACHAT
MIGHT AND MAGIK	545	220	120
MONSTER WORLD III	340	190	140
MOONWALKER	340	140	80
MUSHA ALESTE	395	160	90
MYSTIC DEFENDER	340	140	80
NHL ICE HOCKEY	420	360	280
NINJA BURAI	395	290	220
OUTRUN	395	220	160
PAT RILEY BASKETBALL	340	140	80
PGA TOUR GOLF	420	310	240
PHANTASY STAR II	420	240	160
PHANTASY STAR III	470	270	180
PIT FIGHTER	395	290	220
POPULOUS	395	220	160
POWERBALL	360	140	80
QUACKSHOT	395	340	270
RAMBO III	265	150	110
RASTAN SAGA II	340	100	50
REVENGE OF SHINOBI	340	190	140
RINGS OF POWER	360	270	210
ROAD RASH	340	250	200
ROBODOD	360	210	140
ROLLING THUNDER II	395	290	220
SHADOW DANCER	420	240	160
SHADOW OF THE BEAST	395	220	160
SHINING AND THE DARKNESS	395	220	160
SONIC THE HEDGEHOG	340	250	200
SPACE INVADERS	340	140	80
SPEEDBALL II	395	160	90
SPIDERMAN	370	210	150
STARFLIGHT	545	220	120
STREET SMART	385	220	150
STREETS OF RAGE	340	250	200
STRIDER	420	240	160
SUPER HANG ON	340	140	80
SUPER MONACO GP	340	250	200
SUPER REAL BASKETBALL	340	140	80
SUPER VOLLEYBALL	340	140	80
SWORD OF VERMILLION	545	400	300
THUNDERFORCE III	395	220	160
TECHMO WORLD SOCCER	395	290	220
TERMINATOR II	390	330	260
TOEJAM AND EARL	395	220	160
TOKI	340	250	200
TRUXTON	340	190	140
ULTIMATE QIX	340	140	80
VALIS III	390	150	90
WINGS OF WOR	395	220	160
WONDERBOY III	340	140	80
WORLD SOCCER	290	170	120
WRESTLE WAR	395	290	220
ZOMBIE HIGH	395	290	220

NINTENDO SUPER NES

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE SUPER NES 1990F

JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISES	VENTE ACHAT
ACTRAISER	450	260	180
ADAMS FAMILY	450	260	180
CASINO KID II	450	260	180
CASTLEVANIA IV	450	330	250
CHESSMASTER	450	260	180
DARIUS TWIN	450	180	100
D FORCE	450	180	100
DRAKKAHEN	450	180	100
EARTH DEFENSE FORCE	400	230	160
EQUINOX	450	260	180
FACEBALL 2000	450	260	180
F-ZERO	400	230	160
FINAL FANTASY LEGEND II	500	370	280
FINAL FIGHT	450	260	180
FORMATION SOCCER	450	330	250
GUN FORCE	450	260	180
HOOK	450	260	180
JACK NICHOLAS GOLF	450	260	180
JOE AND MAC	400	300	230
LAGOON	450	260	180
LEGEND OF MYSTICAL NINJA	450	330	250
LEMmINGS	450	260	180
PAPERBOY II	450	260	180
PILOT WINGS	450	330	250
POWER PUNCH II	400	230	160
RPM RACING	450	260	180
RAIDEN	450	330	250
SMART BALL	450	260	180
SMASH TV	400	300	230
SPACE MEGAFORCE	450	260	180
SPANKYS QUEST	450	260	180
SUPER ADVENTURE ISLAND	450	260	180
SUPER BASES LOADED	400	230	160
SUPER BATTLE TANK	450	260	180
SUPER F1	400	230	160
SUPER GHOULS N' GHOSTS	450	260	180
SUPER MARIO WORLD	400	230	160
SUPER OFF ROAD	400	230	160
SUPER R-TYPE	450	260	180
SUPER WRESTLEMANIA	450	330	250
UN SQUADRON	450	330	250
XARDION	500	280	190

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL
30.64.54.54

DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY



CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE GAMEBOY	690F
LIGHTBOY	175F
BLACK CARRY ALL	150F

JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS	UTILISÉS	VENTE	ACHAT
ADAMSFAMILY	225 .. 90 .. 60			
BATMAN	215 .. 130 .. 90			
BATTLEBULL	225 .. 130 .. 100			
BATTLEUNITZEOH	225 .. 130 .. 100			
BETTLEJUICE	225 .. 130 .. 100			
BLADESOFSTEEL	225 .. 130 .. 100			
BOULDERDASH	195 .. 120 .. 90			
BUBBLEBOBBLE	195 .. 110 .. 90			
BUGSBUNNYII	225 .. 170 .. 140			

TITRES	NEUFS	UTILISÉS	VENTE	ACHAT
BURAFIGHTER	195 .. 120 .. 90			
CASTLEVANIA	195 .. 110 .. 90			
CASTLEVANIAII	225 .. 170 .. 140			
CHASEHQ	195 .. 110 .. 90			
CHESSMASTER	195 .. 120 .. 90			
CHOPLIFTERII	215 .. 170 .. 130			
COSMOTANK	225 .. 130 .. 100			
CURTISSTRANGEGOLF	225 .. 170 .. 140			
CYLEGRANDPRIX	225 .. 130 .. 100			
DAYSOFTHUNDER	225 .. 130 .. 100			
DRAGONSLAIR	195 .. 120 .. 90			
DYNABLASTER	195 .. 120 .. 90			
DOUBLEDRAGON	195 .. 120 .. 90			
DOUBLEDRAGONII	225 .. 170 .. 140			
DRMARIO	195 .. 120 .. 90			
DUCKTALES	235 .. 180 .. 140			
F1RACER	235 .. 90 .. 60			
FINALFANTASY	245 .. 190 .. 150			
FINALFANTASYADVENTURE	245 .. 190 .. 150			
FINALFANTASYII	245 .. 190 .. 150			
FORTIFIEDZONE	225 .. 90 .. 60			
GAUNTLETII	215 .. 130 .. 90			
GHOSTBUSTERSII	215 .. 130 .. 90			
GOLF	195 .. 120 .. 90			
GREMLINSII	215 .. 170 .. 130			
HOMEALOUD	225 .. 130 .. 100			
HUNTFORRED OCTOBER	215 .. 130 .. 90			
JORDANVBIRD	225 .. 90 .. 60			
KLAX	225 .. 90 .. 60			
MARBLEMADNESS	225 .. 130 .. 100			
MARUSMISSION	225 .. 130 .. 100			
MEGAMAN	225 .. 130 .. 100			
MEGAMANII	225 .. 170 .. 140			
MICKYS DANGEROUSCHASE	225 .. 170 .. 140			
NAVYSEALS	215 .. 130 .. 90			
NEMESIS	215 .. 130 .. 90			
NEMESISII	225 .. 170 .. 140			
NFLFOOTBALL	225 .. 130 .. 100			
NINJATURTLES	215 .. 130 .. 90			
NINJATURTLESII	225 .. 170 .. 140			
NINTENDOWORLDCUP	195 .. 120 .. 90			
OPERATIONC	225 .. 170 .. 140			
PACMAN	225 .. 90 .. 60			
PAPERBOY	195 .. 80 .. 50			
PIPEDREAM	225 .. 90 .. 60			
POPEYEII	225 .. 130 .. 100			
PUNISHER	225 .. 130 .. 100			
R-TYPE	195 .. 120 .. 90			
ROBOCOP	215 .. 130 .. 90			
ROBOCOPII	225 .. 170 .. 140			
ROGER RABBIT	225 .. 130 .. 100			
SIDEPOCKET	195 .. 120 .. 90			
SIMPSONS	225 .. 200 .. 170			
SKATE OR DIEII	225 .. 130 .. 100			
SNOWBROTHERS	225 .. 130 .. 100			
SOCERMANIA	225 .. 170 .. 140			
SPIDERMAN	195 .. 120 .. 90			
SUPERMARIOLAND	195 .. 120 .. 90			
SUPERRC PRO AM	225 .. 170 .. 140			
SWORD OF HOPE	225 .. 130 .. 100			
TENNIS	195 .. 120 .. 90			
WWFSUPERSTARS	225 .. 170 .. 140			

SEGA MASTER SYSTEM

CONSOLES ET ACCESSOIRES

LA CONSOLE MASTERSYSTEM II	490F
MASTERSYSTEM II PLUS	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK	139F
CONTROL PAD	99F

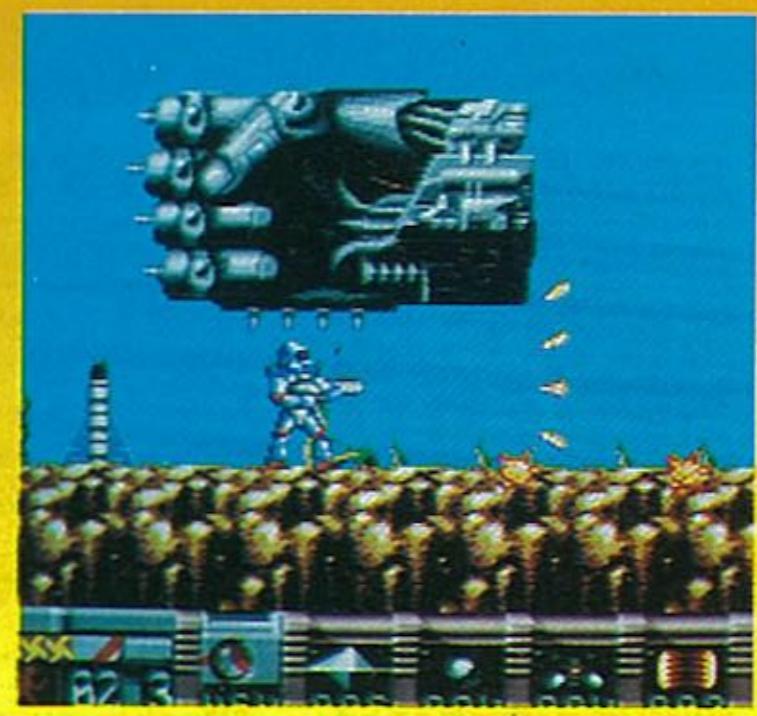
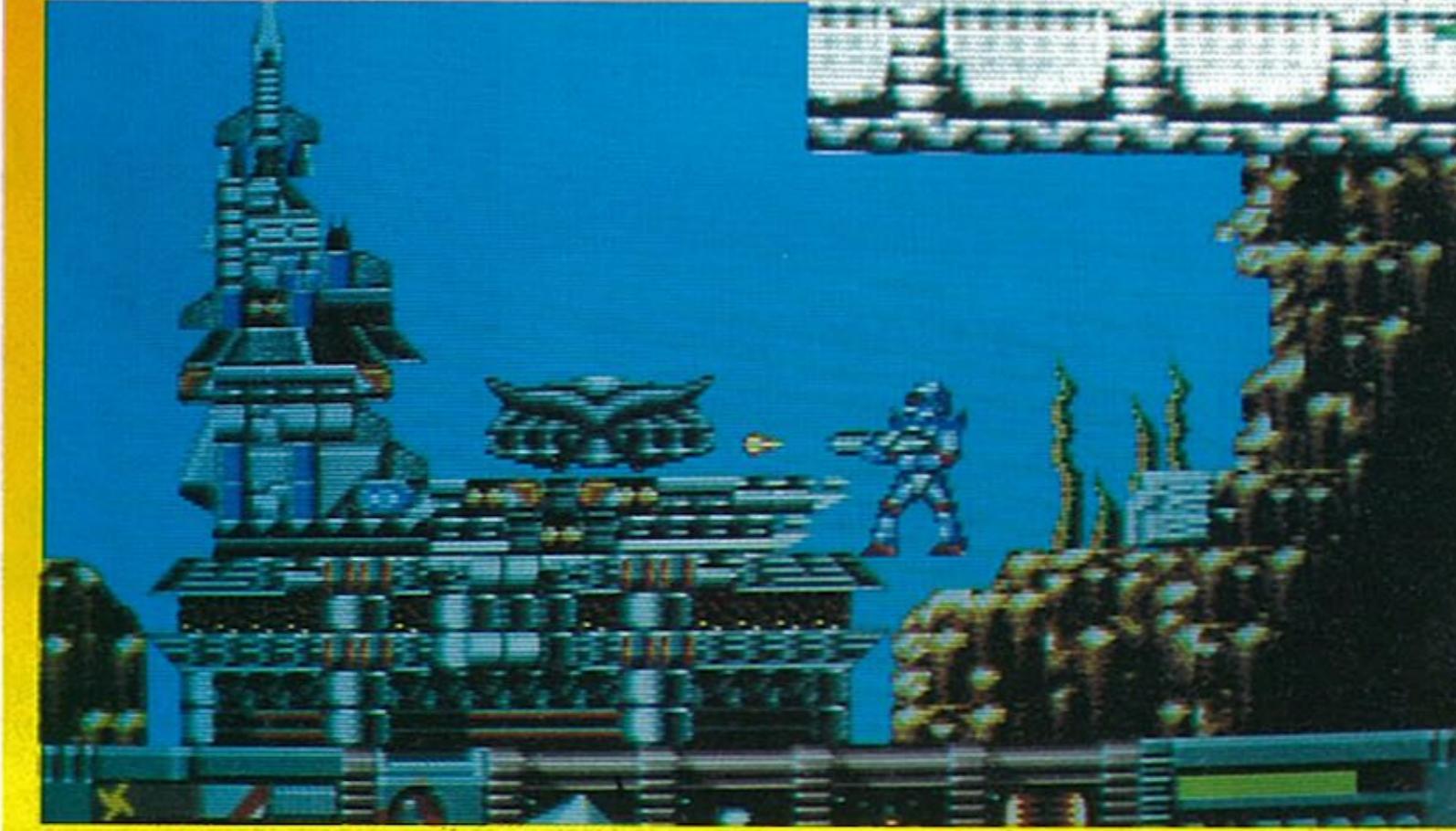
JEUX MASTERSYSTEM

TITRES	NEUFS	UTILISÉS	TITRES	NEUFS	UTILISÉS	TITRES	NEUFS	UTILISÉS
AFTERBURNER	275 .. 160 .. 110	197 .. 100	LEADERBOARD	245 .. 190 .. 150	197 .. 100	LINE OF FIRE	245 .. 260 .. 200	197 .. 100
ALEX KIDD LOST STARS	245 .. 140 .. 100		MERCIS	375 .. 210 .. 150		MOONWALKER	290 .. 220 .. 170	
ALEX KIDD HI-TECH	225 .. 160 .. 130		OPERATION WOLF	300 .. 170 .. 120		OUTRUN EUROPA	265 .. 150 .. 110	
ASTERIX	375 .. 200 .. 200		PACMANA	255 .. 150 .. 110		PACMAN	255 .. 200 .. 140	
BACK TO THE FUTURE II	255 .. 190 .. 150		PRINCE OF PERSIA	275 .. 210 .. 160		PHANTASYSTAR	345 .. 200 .. 140	
BATTLE OUTRUN	290 .. 170 .. 120		PSYCHO FOX	275 .. 210 .. 160		PSYCHO FOX	275 .. 210 .. 160	
BONANZABROS	295 .. 170 .. 120		R-TYPE	275 .. 210 .. 160		R-TYPE	275 .. 210 .. 160	
BUBBLE BOBBLE	245 .. 190 .. 150		RAMPART	275 .. 160 .. 110		RAMPART	275 .. 160 .. 110	
CALIFORNIA GAMES	245 .. 190 .. 150		RC GRAND PRIX	290 .. 250 .. 200		RC GRAND PRIX	290 .. 250 .. 200	
CHASE	275 .. 160 .. 110		ROCKY	245 .. 140 .. 100		ROCKY	245 .. 140 .. 100	
CHESS	245 .. 260 .. 200		RUNNING BATTLE	295 .. 220 .. 170		RUNNING BATTLE	295 .. 220 .. 170	
CYBERSHINOBI	295 .. 170 .. 120		SHADOW DANCER	245 .. 260 .. 200		SHADOW DANCER	245 .. 260 .. 200	
DANAN JUNGLE FIGHTER	245 .. 140 .. 100		SHADOW OF THE BEAST	310 .. 180 .. 130		SHADOW OF THE BEAST	310 .. 180 .. 130	
DEE HARDI	275 .. 210 .. 160		SHINOBI	300 .. 170 .. 120		SHINOBI	300 .. 170 .. 120	
DOUBLE DRAGON	290 .. 220 .. 170		SONIC THE HEDGEHOG	290 .. 250 .. 200		SONIC THE HEDGEHOG	290 .. 250 .. 200	
DRAGON CRYSTAL	295 .. 170 .. 120		SPEEDBALL	165 .. 130 .. 110		SPEEDBALL	165 .. 130 .. 110	
DUCKTALES	290 .. 220 .. 170		SPIDERMAN	290 .. 170 .. 120		SPIDERMAN	290 .. 170 .. 120	
FLINTSTONES	290 .. 220 .. 170		STRIDER	295 .. 170 .. 120		STRIDER	295 .. 170 .. 120	
GALXY FORCE	290 .. 170 .. 120		SUPER KICK OFF	255 .. 190 .. 150		SUPER KICK OFF	200 .. 160 .. 130	
GAUNTLET	290 .. 170 .. 120		SUPER MONACO	285 .. 220 .. 170		SUPER MONACO	165 .. 130 .. 110	
G-LOC	290 .. 220 .. 170		TOM AND JERRY	290 .. 220 .. 170		WONDERBOY	165 .. 130 .. 110	
GOHULS AND GHOSTS	290 .. 220 .. 170		ULTIMAV	375 .. 210 .. 150		WONDERBOY	165 .. 130 .. 110	
GOLDEN AXE	290 .. 220 .. 170		XENON II	255 .. 190 .. 150		WONDERBOY	165 .. 130 .. 110	
GOLDEN AXE WARRIOR	295 .. 170 .. 120					WOODY POP	165 .. 70 .. 40	
GOLFINIA	295 .. 220 .. 170							
HEAVYWEIGHT BOXING	295 .. 170 .. 120							
HEROES OF THE LANCE	300 .. 170 .. 120							
IMPOSSIBLE MISSION	275 .. 160 .. 110							

es
e
t
h

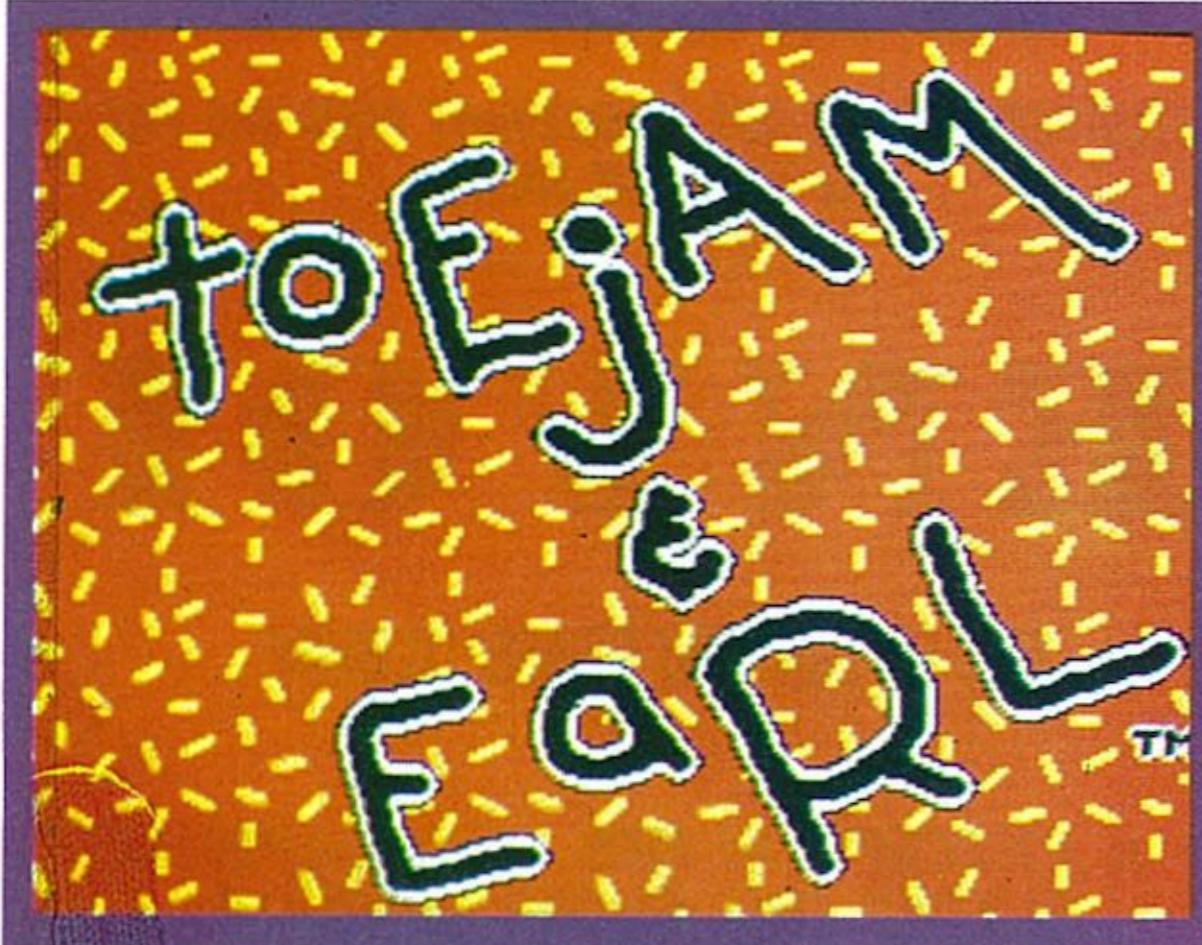


Turrican n'est pas le jeu du siècle, on est à peu près tous d'accord sur ce point. Voici toutefois quelques astuces intéressantes, qui consoleront les joueurs déçus...



Salut ! Vous êtes au début de la section Tips de Consoles + ! Un petit truc pour se mettre en jambes, sur le tout nouveau et excellentissime Robocod (ou James Pond II) d'Electronic Arts, sur Megadrive : dans le monde des pâtisseries, vous devez effectuer une escalade pénible et interminable en sautant d'un chou à la crème à l'autre. C'est très long, très périlleux, et très fastidieux. Comment éviter ce calvaire ? Avant de commencer l'ascension, allez le plus possible à droite. Laissez-vous tomber sur le rebord droit du dernier gâteau d'anniversaire. Agitez-vous un peu dans tous les sens : vous voici doté d'une magnifique paire d'ailes ! Ouf !

Utilisez votre grand fouet laser pour dénicher des bonus cachés. Par exemple, il y en a un juste à votre gauche dès votre position de départ ! Vous pouvez même attendre là quelques secondes sans bouger : un "1-UP" apparaîtra comme par magie ! Dans le niveau "électrique", vous utilisez aussi votre fouet à éclair pour trouver des bonus, toujours dissimulés autour des générateurs. Attention : ne détruisez jamais les générateurs, ils vous servent d'escalier pour aller vers de nouveaux bonus et, tout en haut, un "1-UP". A ce sommet, suivez toujours les plates-formes vers la droite, et vous échapperez à toutes les décharges.



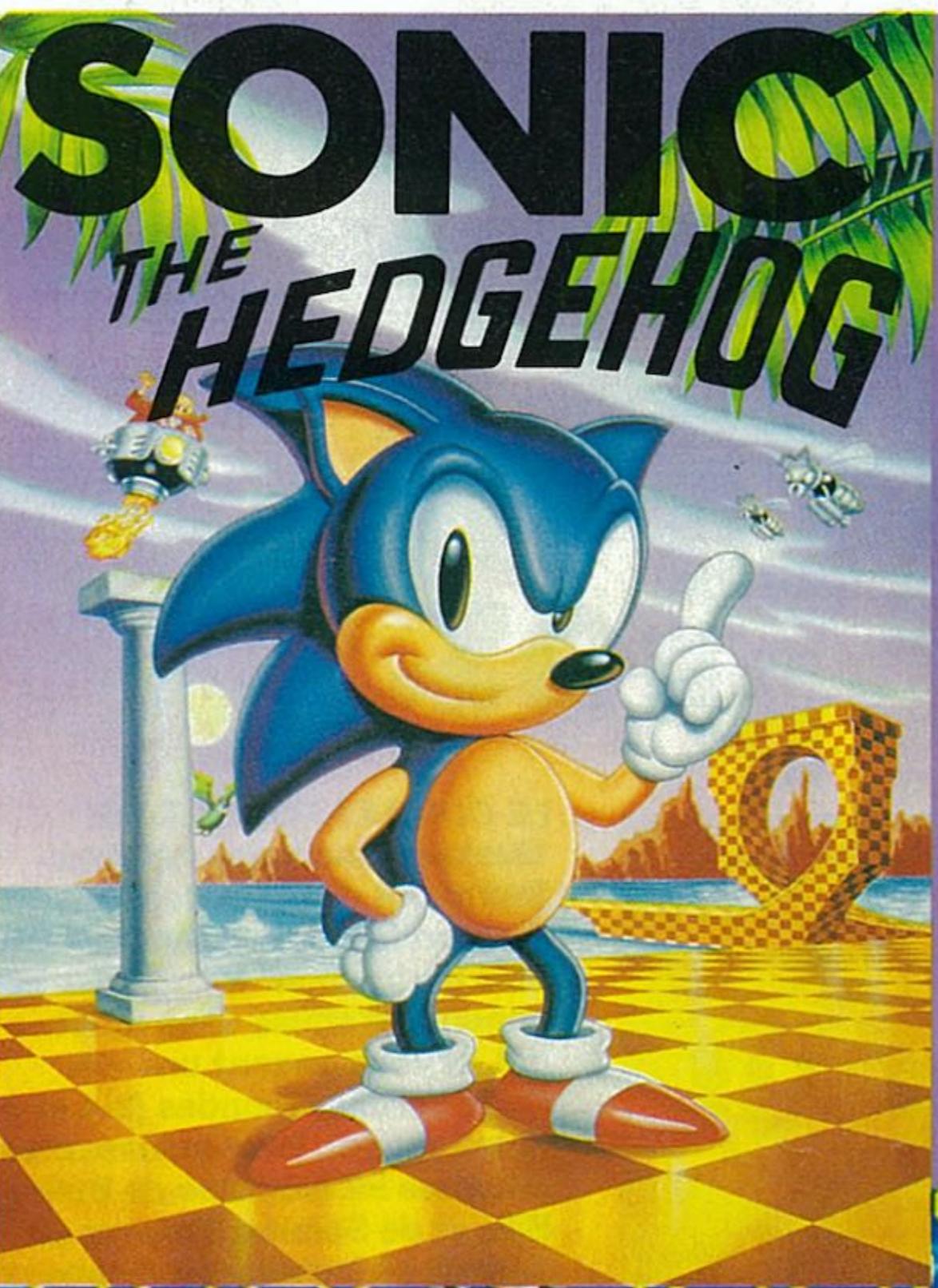
Toe Jam and Earl est un jeu bizarre... Mais connaissez-vous le mystérieux "niveau zéro" ? Mettez-vous en option "monde fixe". Montez jusqu'au niveau 3, en ramassant le maximum de cadeaux. Trouvez l'homme-carotte et demandez-lui ce qu'il y a dans les boîtes. Si vous avez les ailes d'Icare, les patins à réaction ou le ballon, retournez au niveau 1. Utilisez un de ces objets et traversez l'eau, vers le coin gauche de la carte. Tiens, voici une île ! Laissez-vous tomber dans le trou qui se trouve en son centre : vous arrivez au niveau zéro... Ah, ah !



MEGADRIVE TIPS



牛井集

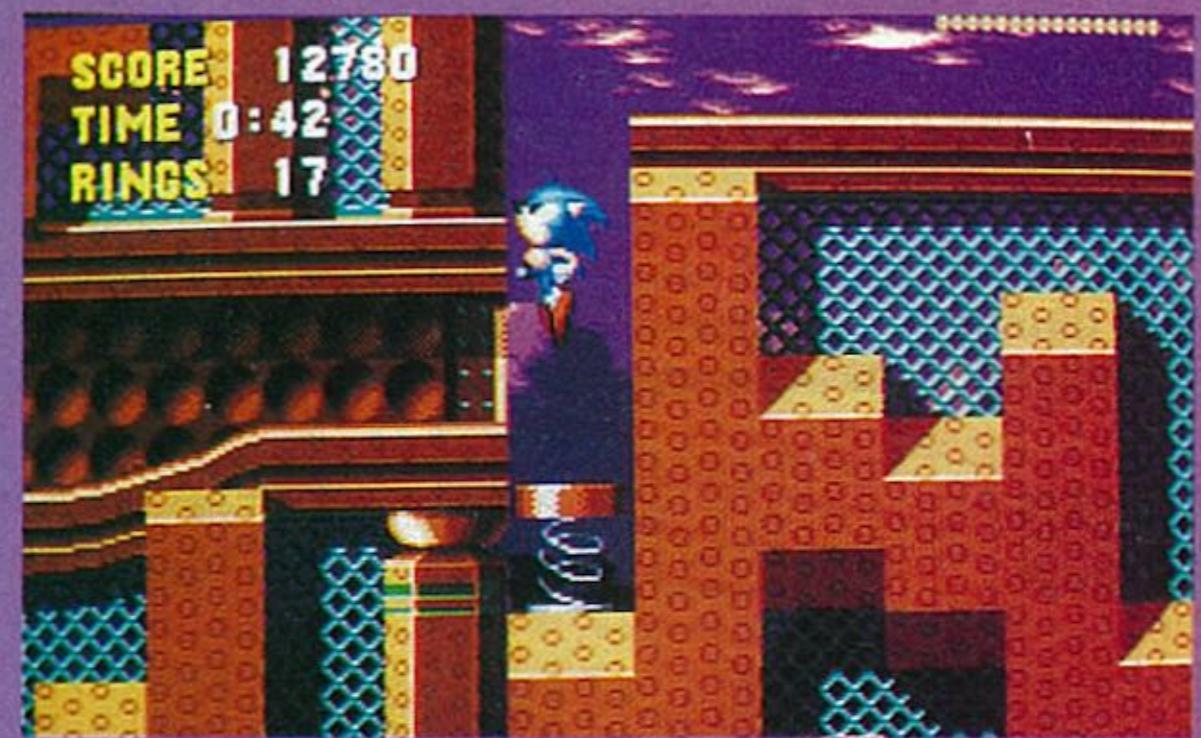
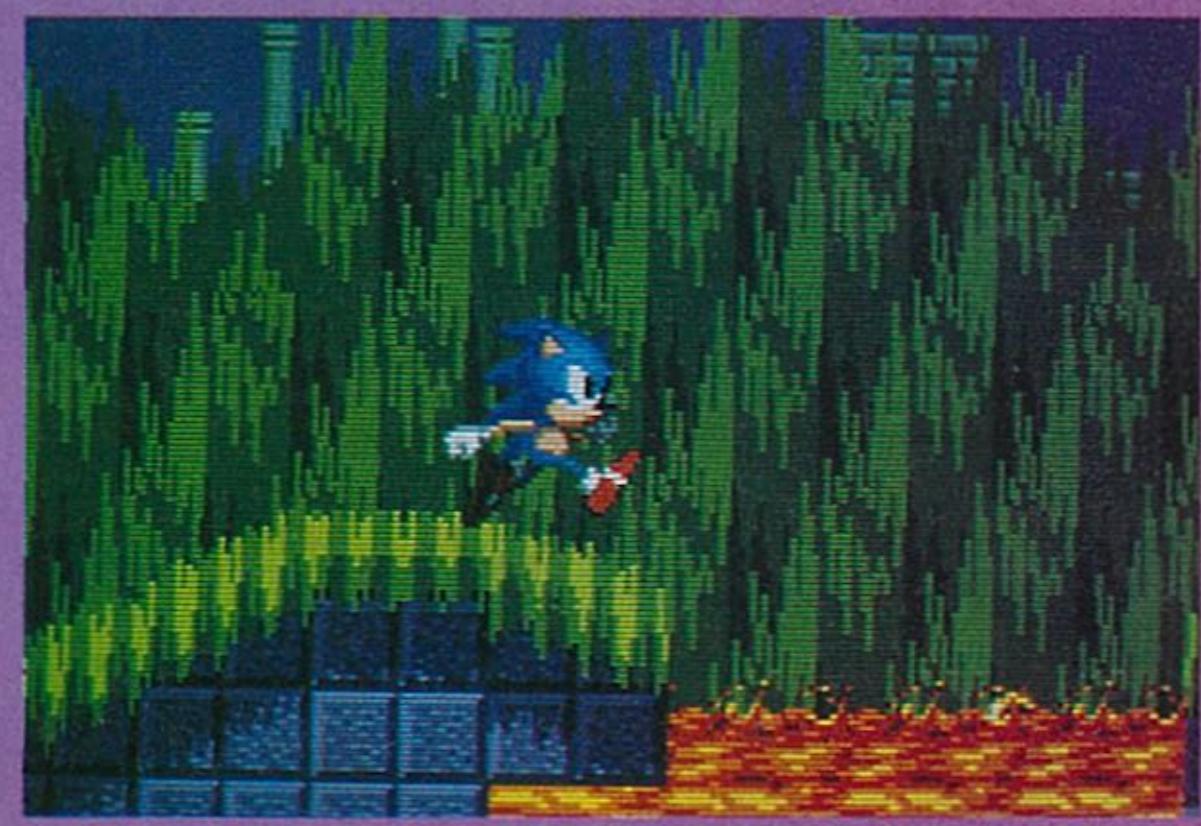
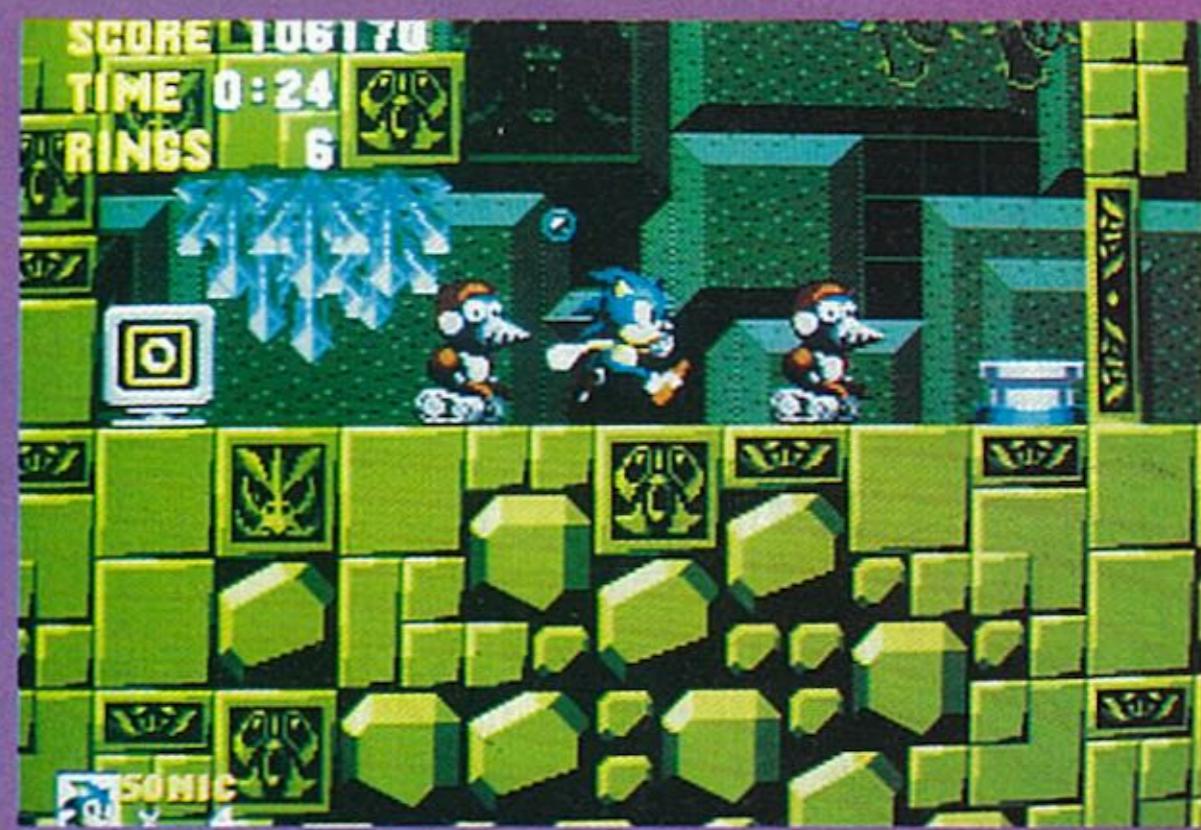


Tout le monde connaît maintenant le fameux tip qui permet d'accéder à tous les niveaux de Sonic depuis l'écran d'intro. Mais connaissez-vous l'existence du "debug screen" ?

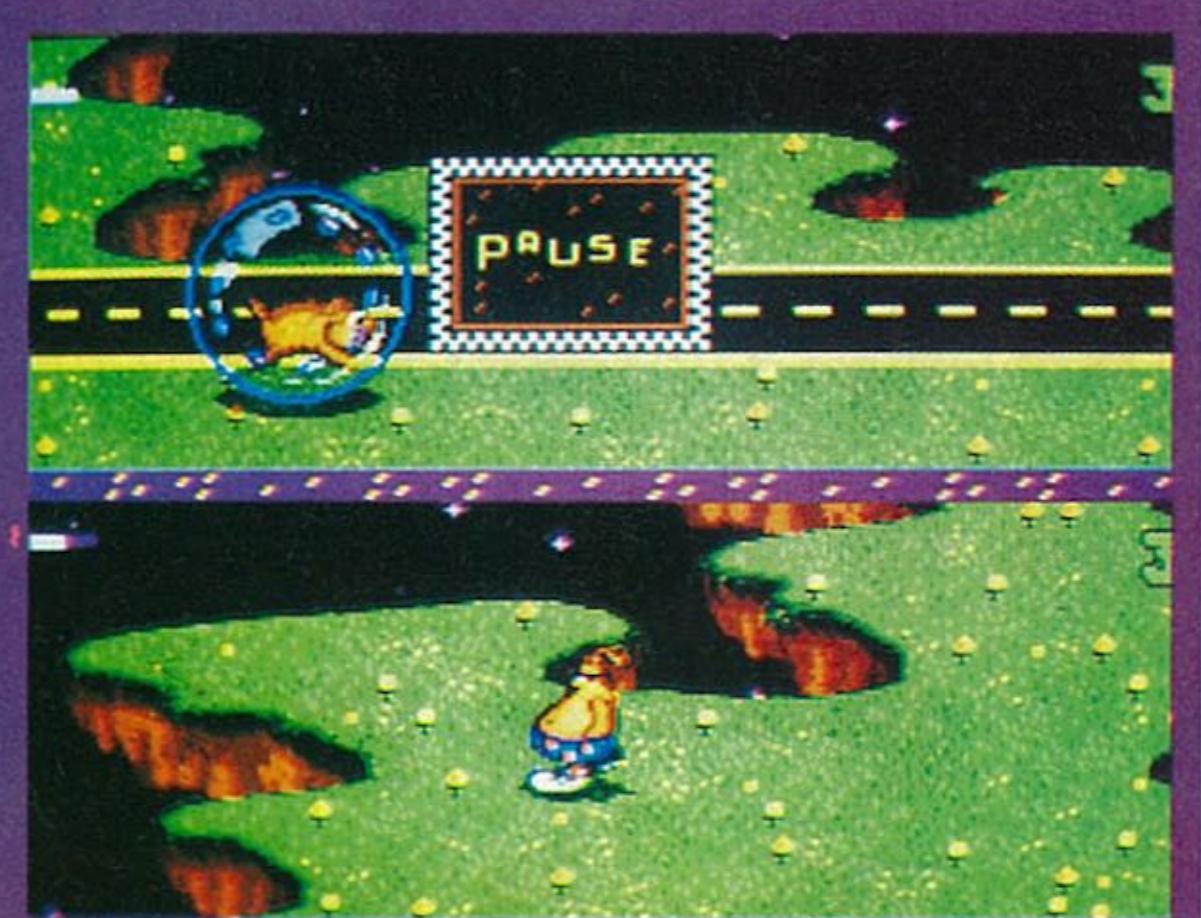
Sur l'écran de titre, faites HAUT, C, BAS, C, GAUCHE, C, DROITE, C. Vous entendez la sonnerie : bien. Maintenant, pressez simultanément A et START jusqu'à l'apparition de Sonic. Si la manip' a fonctionné, regardez le score : c'est un mélange barbare de lettres et de chiffres (en fait, de l'hexadécimal).

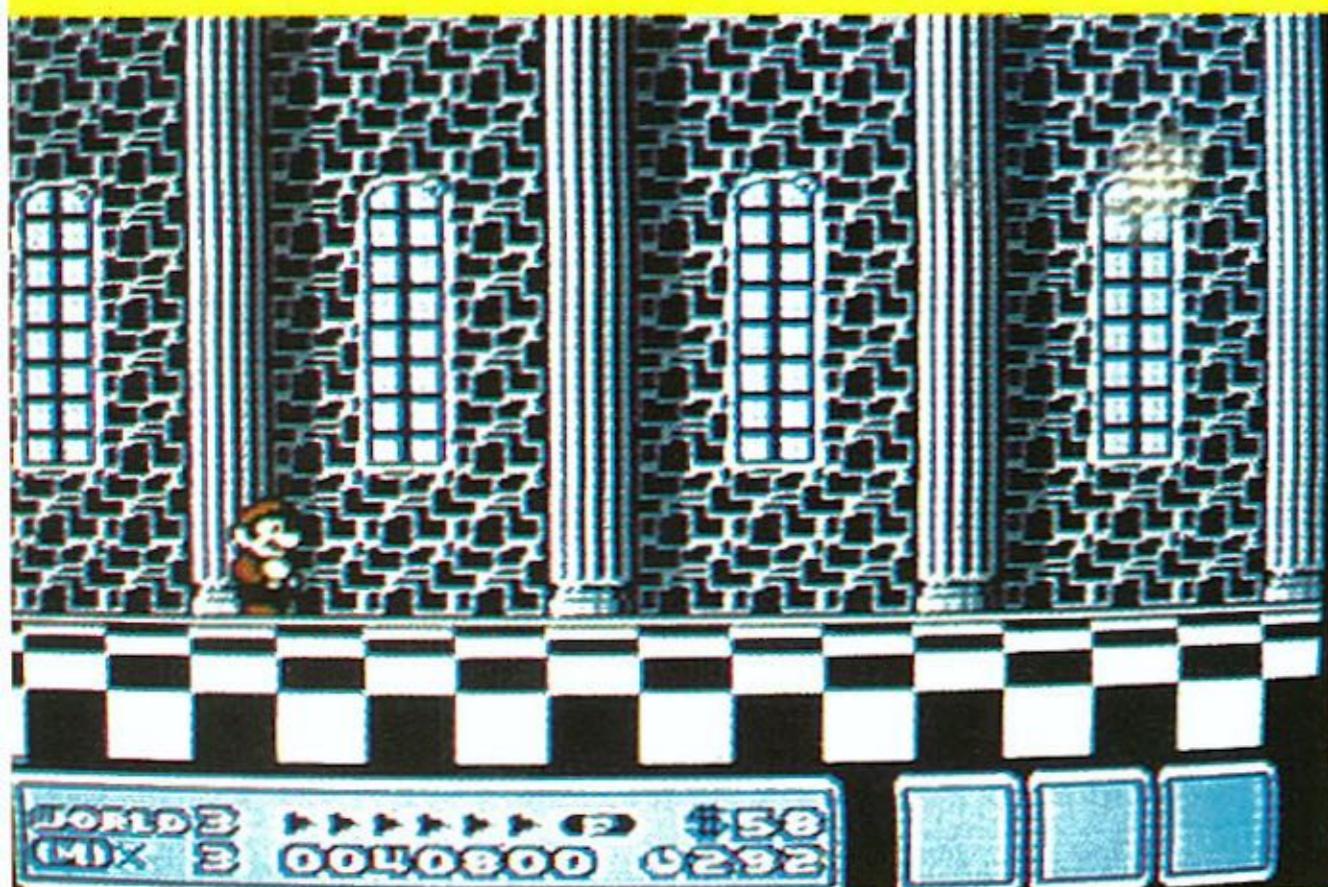
Pressez B pour entrer dans le mode "debug". Pressez A pour changer le personnage de Sonic, et pressez C pour le mettre en jeu.

Vous connaissez la meilleure ? Sonic est totalement invulnérable !



Attention : cette manip' semble ne fonctionner que sur les premières séries de cartouches de Sonic. Si vous avez acheté le jeu il y a un mois ou deux, le résultat n'est pas garanti...



**SIFFLETS MAGIQUES**

Trois sifflets magiques permettent de sauter à des sections plus lointaines du jeu. Où sont-ils ?

NIVEAU 1-3 : agenouillez-vous sur le bloc blanc près de la fin du niveau, gardez la pose pendant cinq secondes. Après vous être laissé tomber derrière le décor, courez vers la fin pour découvrir une maison cachée qui contient le sifflet.

FORTERESSE DU MONDE 1 : à travers le passage dans le plafond, volez vers le haut et vers la droite. Continuez à droite jusqu'à ce que vous soyez bloqué, et appuyez alors sur "haut" pour arriver dans une pièce où se trouve un autre sifflet.

FRERE-MARTEAU DU MONDE 2 : avec votre marteau, cassez le rocher du coin supérieur droit de la carte du monde 2. Vous libérez alors un frère-marteau : battez-le, vous obtiendrez le troisième sifflet.

SUPER MARIO BROS. 3

LE COMBAT POUR LA VIE

Quelques tactiques qui vous fourniront de nouvelles vies.

Au monde 1-2, pendant que vous êtes un "raccoon" Mario, tuez neuf ennemis d'affilée sans toucher le sol, et vous gagnez une vie.

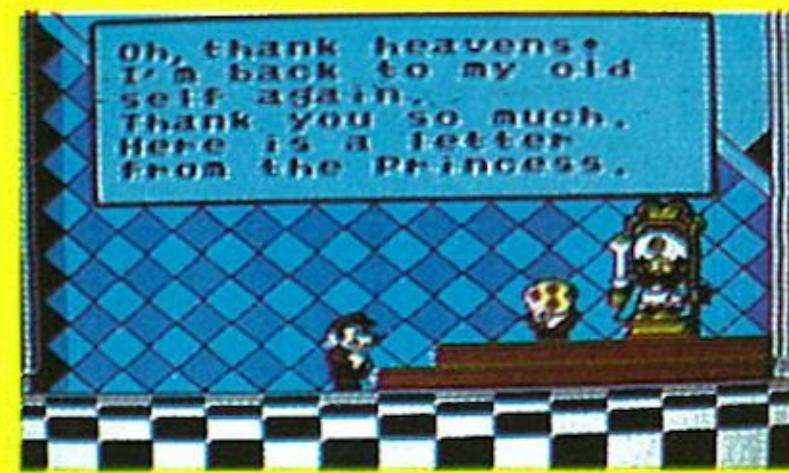
Dans certains mondes (3-4 et 3-9 entre autres), vous subissez les attaques incessantes de Bullet Bills et de Spinies. Trouvez un endroit où installer un Koopa de telle sorte qu'il rebondisse entre deux obstacles et élimine tous les ennemis. Cachez-vous pour garder la vie ainsi gagnée !

**OU UTILISER LES SIFFLETS ?**

Utilisez-les dans le monde 1, vous aurez le choix entre les mondes 2,3, ou 4. Si vous attendez le niveau 2-6, vous aurez le choix entre les mondes 5,6, et 7. Enfin, au niveau 7-9, vous filerez directement au monde 8.

LES CARTES

Il n'y a, dans tout le jeu, que huit types d'agencements de cartes différents. Nous les avons reproduits ci-dessous. En cours de partie, retournez une ou deux cartes, trouvez l'agencement dans cette table, et vous êtes sauvé !





Il peut arriver, et c'est désagréable, que vous ayez moins de trois vies dans votre sauvegarde par mot de passe... C'est simple : remplacez la cinquième lettre de ce mot de passe par un "N", et vous avez vos trois vies !

GAME BOY

MEN MAN

Comment se débarrasser des boss de fin de niveau, et les codes en prime ! Que voulez-vous de plus ?!

ELECMAN

Le premier boss sur la liste, à rayer des cadres ! Donnez-lui un bon coup de canon-plasma ; reconnaissant, il vous offrira un Thunder Beam en échange ! Un brave type, finalement.

CODE : A2, A4, B3, D1, D2

ICEMAN

En voici un qui a froid aux yeux ! Réchauffez-lui les mirettes à grandes rafales de Thunder Beam. Son cœur fond, et il vous donne un Ice Slasher. Pas rancunier, le glaçon !

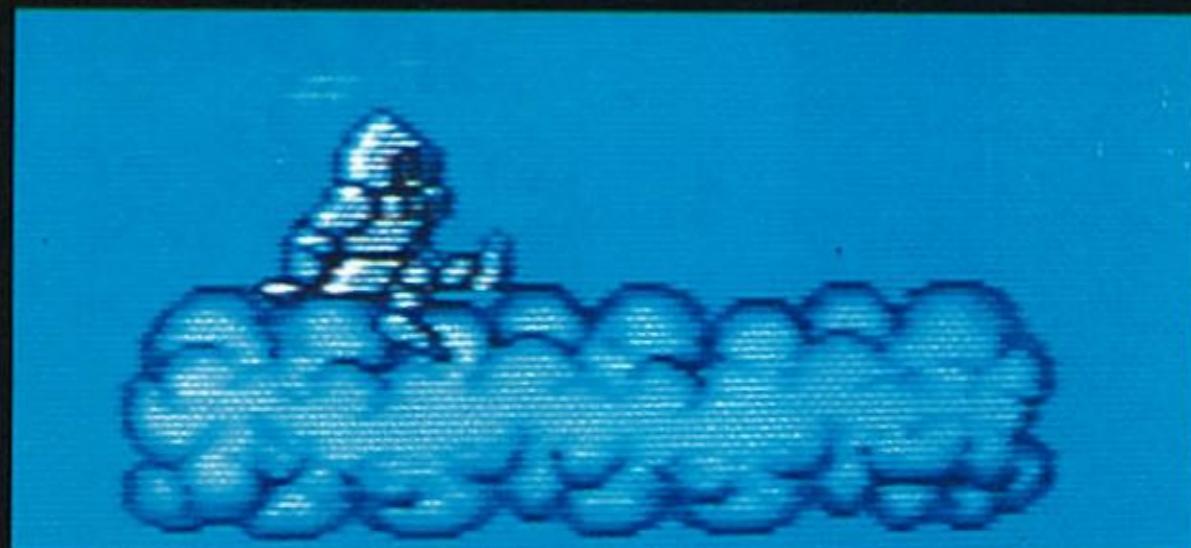
CODE : A1, B4, C1, D2, D4

FIREMAN

Après le froid, c'est le chaud qui souffle. Or, miracle des miracles, vous avez votre projecteur de glace, peu apprécié généralement des hommes-feu. Feu l'homme-feu : avant de mourir, cette âme finalement noble vous



SCORE 505
MONEY 1438
LIFE MAGIC



donne son Fire Storm.
Chouette !
CODE : A2, A3, C1, D2, D3

CUTMAN

Fin de séquence, on coupe, voici Cutman ! Un boss plutôt affûté, auquel vous grilerez pourtant les oreilles avec votre Fire Storm tout neuf. Vous obtenez le Rolling Cutter et le Catch, et passez maintenant au château du docteur Wily. Là, un peu de patience : on vous donnera des tips dans le prochain numéro.

CODE : A2, A3, B4, C2, C3

SUPER MARIO BROS.



Glou ! Glou ! Voici les tuyaux de Super Mario qui déboucheront sur des tas de bonus secrets ! Attention : il faut savoir compter.

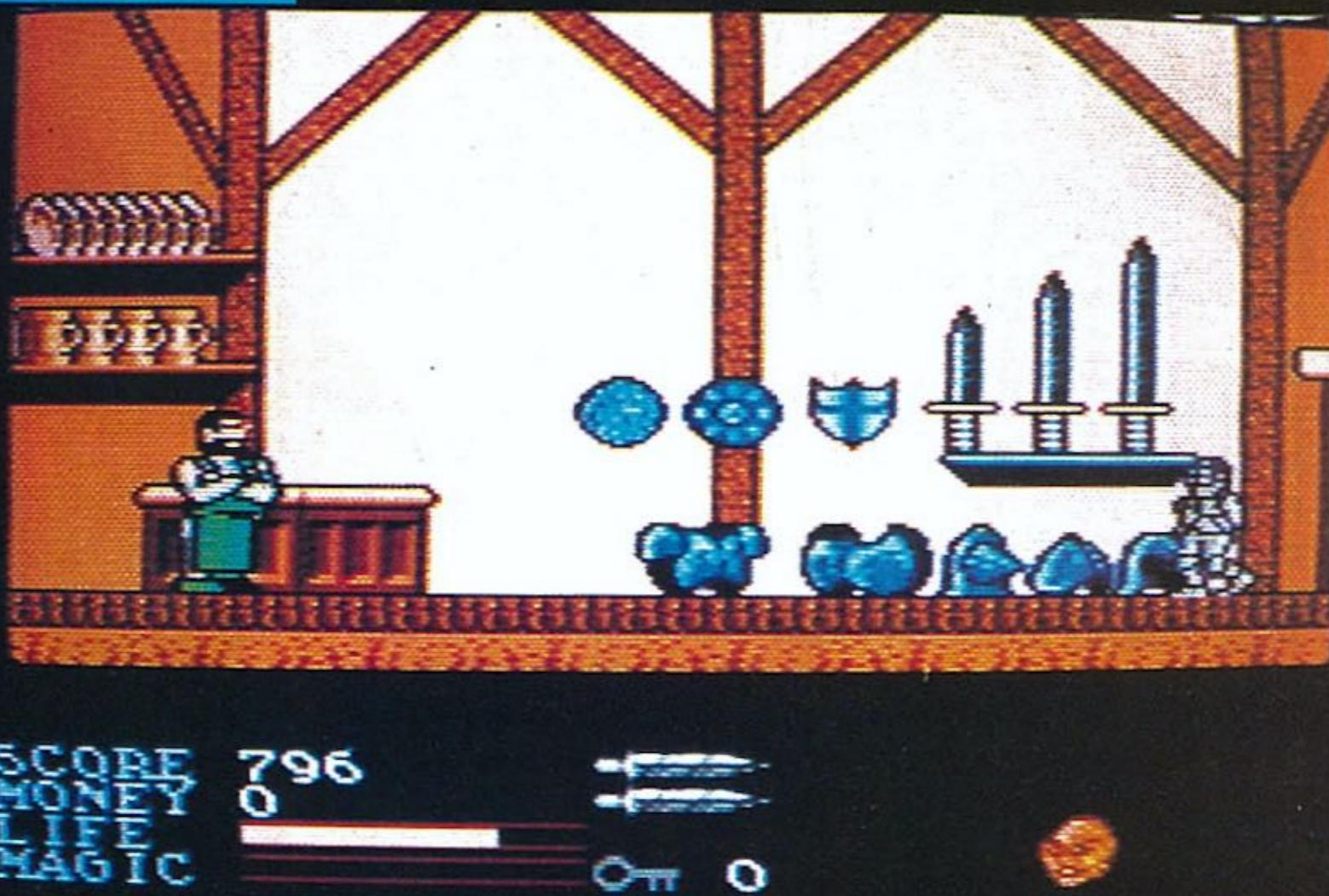
NIVEAU 1-1 : troisième tuyau.

NIVEAU 1-2 : troisième tuyau à partir de la fin.

NIVEAU 3-1 : second tuyau, tout bêtement.

NIVEAU 5-1 : second tuyau à partir de la fin.

NIVEAU 6-2 : coup double, les cinquièmes et sixièmes tuyaux sont les bons !



SCORE 796
MONEY 0
LIFE MAGIC
Ott 0

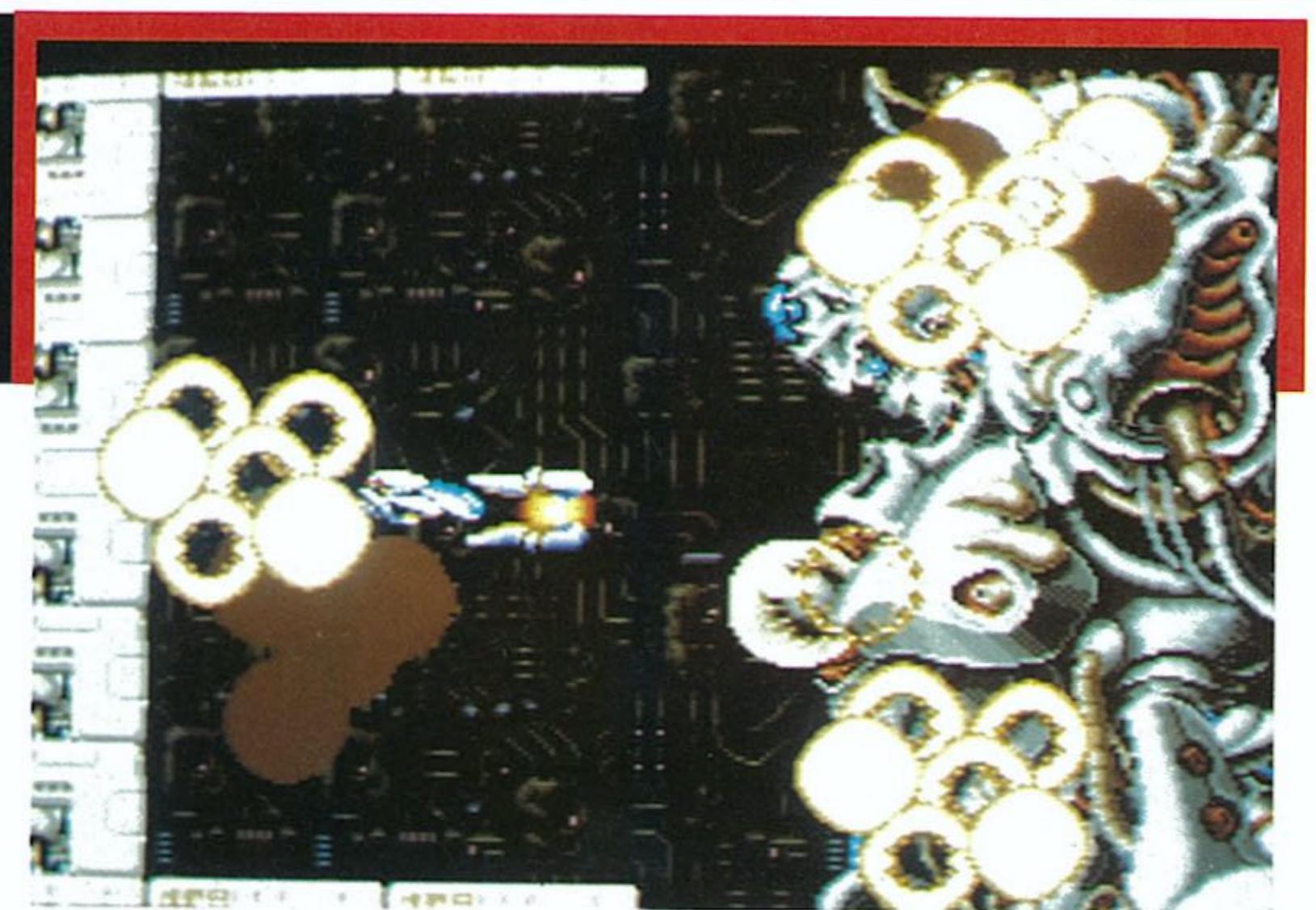
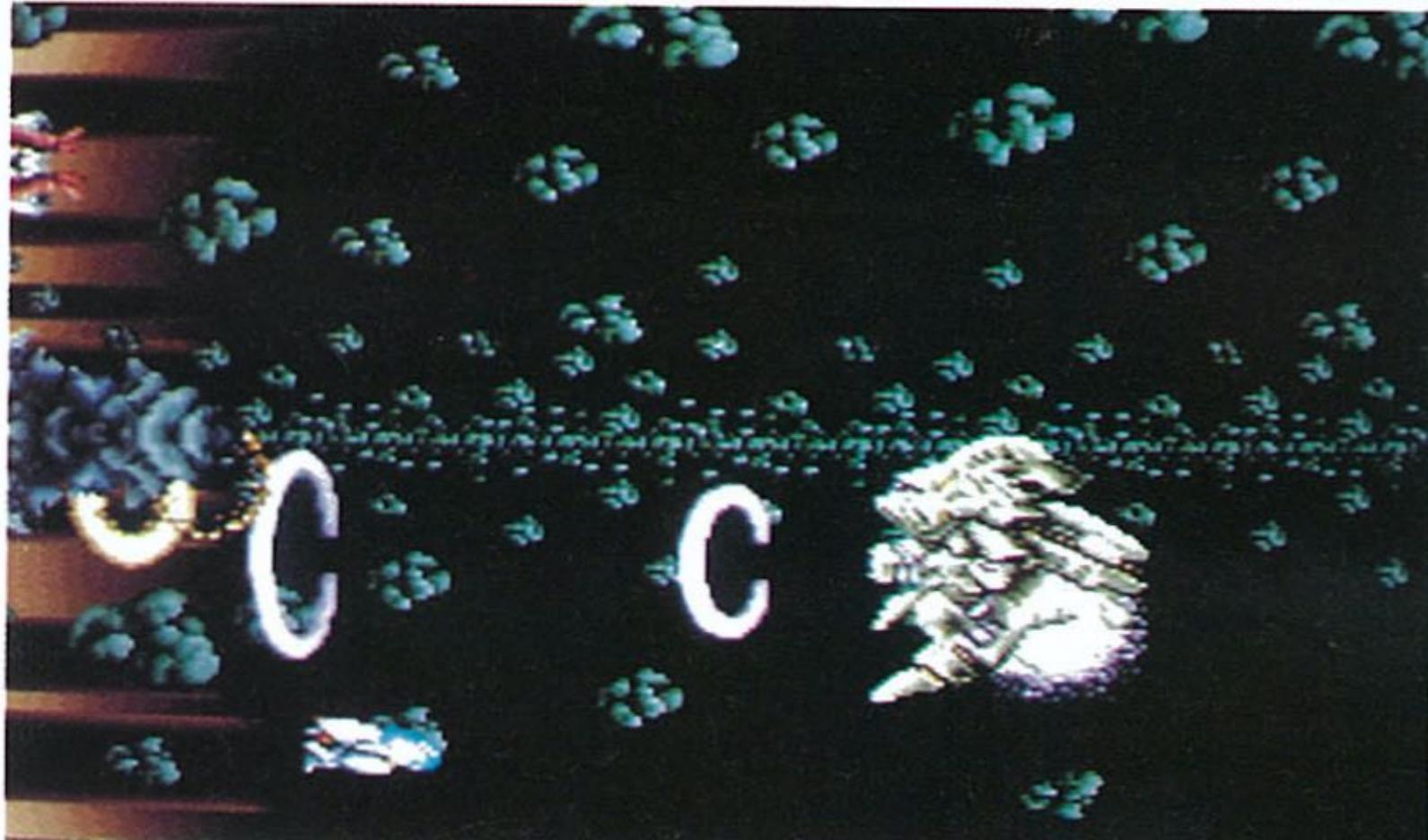
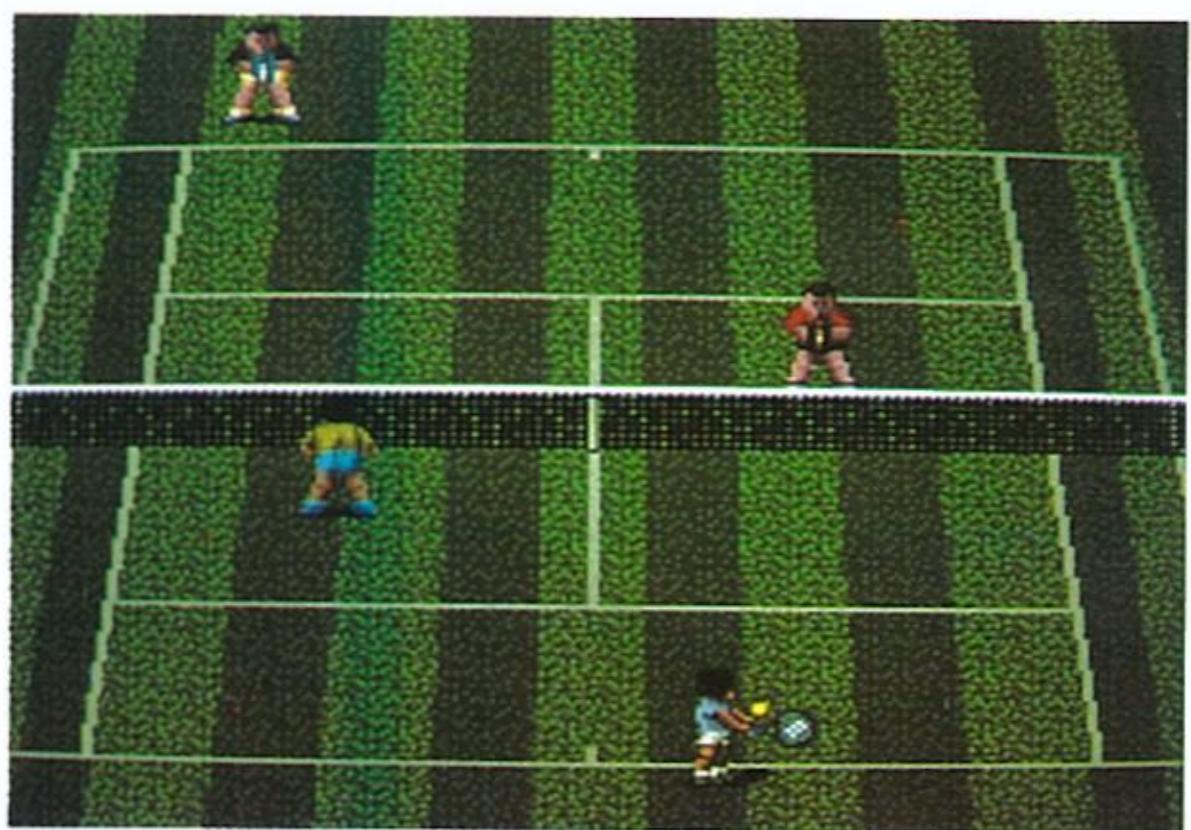
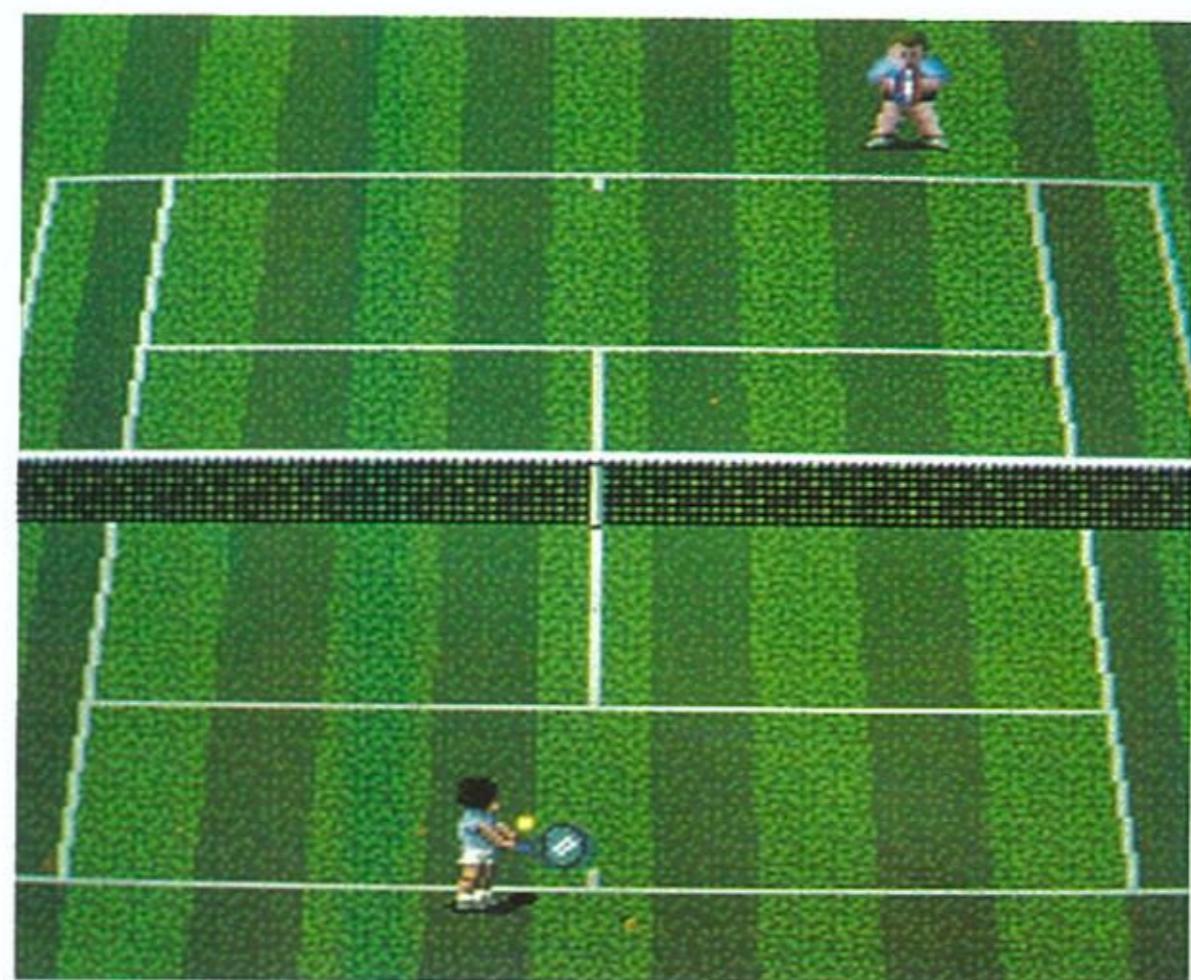
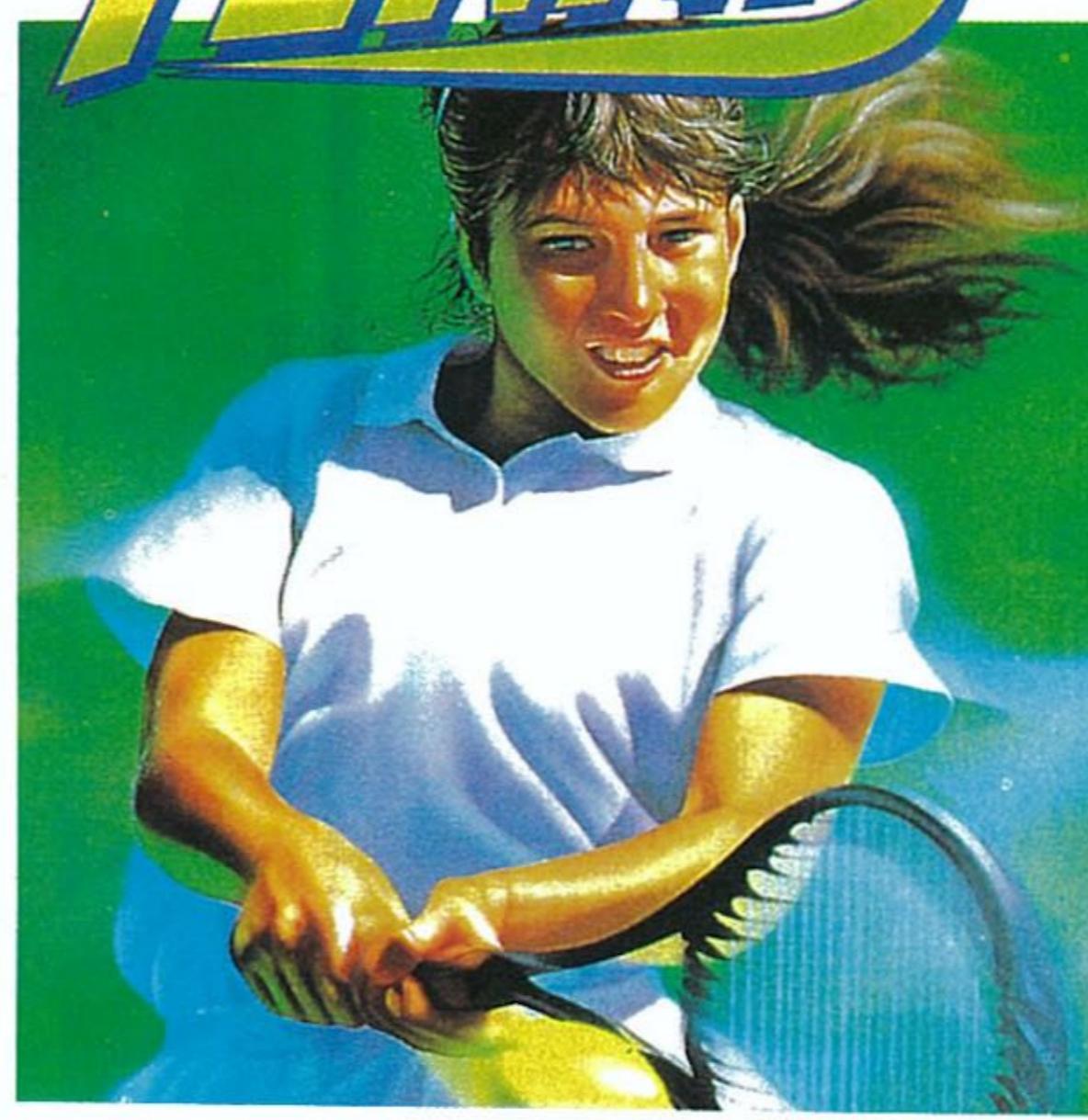
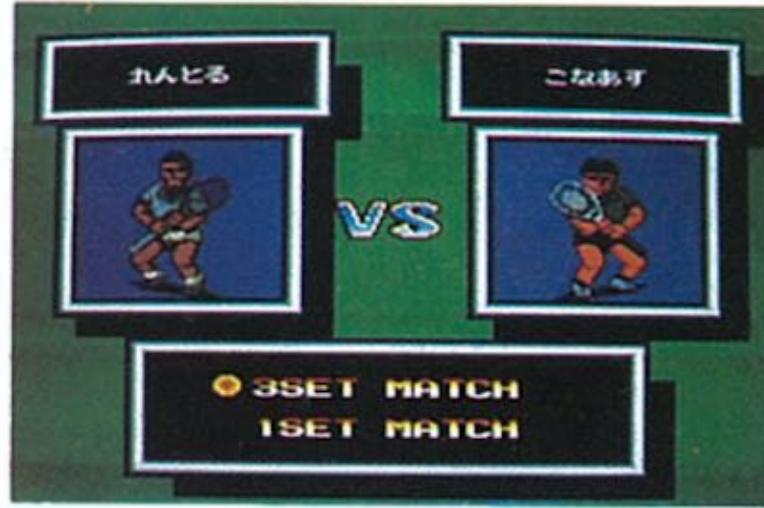


TIPS SUPER TENNIS

ワールド サーキット

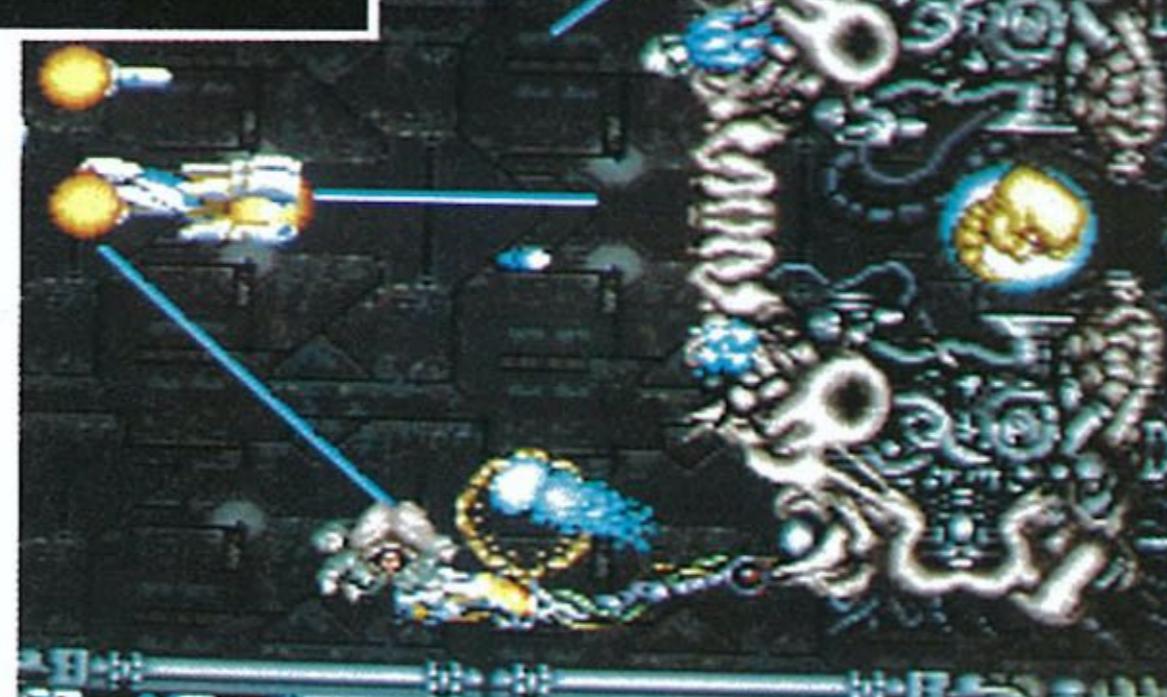
Ceux d'entre vous qui rêvent de participer au championnat du monde final de Super Tennis (sans pourtant avoir jamais réussi à passer un tour dans les tournois de banlieue) vont être servis ! D'autant que cette simple participation, même couronnée d'une sévère défaite, vous donnera assez de points ATP pour entamer une nouvelle carrière... Inutile donc de perfectionner votre coup droit ou votre revers, il vous suffit de taper ce long mot de passe :

K8XD3HR FTLWJPC
ZGNYBQ1 4065C6P
DJSTK8X D3HRTFL
WJPUKMW IGG



On commence sur l'écran de titre : pressez SELECT pour accéder aux options. Pressez ensuite le grand bouton de droite (sur le côté de la manette) neuf fois, puis pressez HAUT neuf fois aussi. Vous entendez un son. Maintenant, vous passez au jeu, très normalement. Faites pause.

Puis pressez simultanément le bouton de droite, Select et A, cela plusieurs fois jusqu'à ce qu'un petit "01" apparaisse à la place du niveau de jeu. Et maintenant, vous pouvez changer de niveau autant de fois que vous le voulez !



AUGUSTA OPEN GOLF

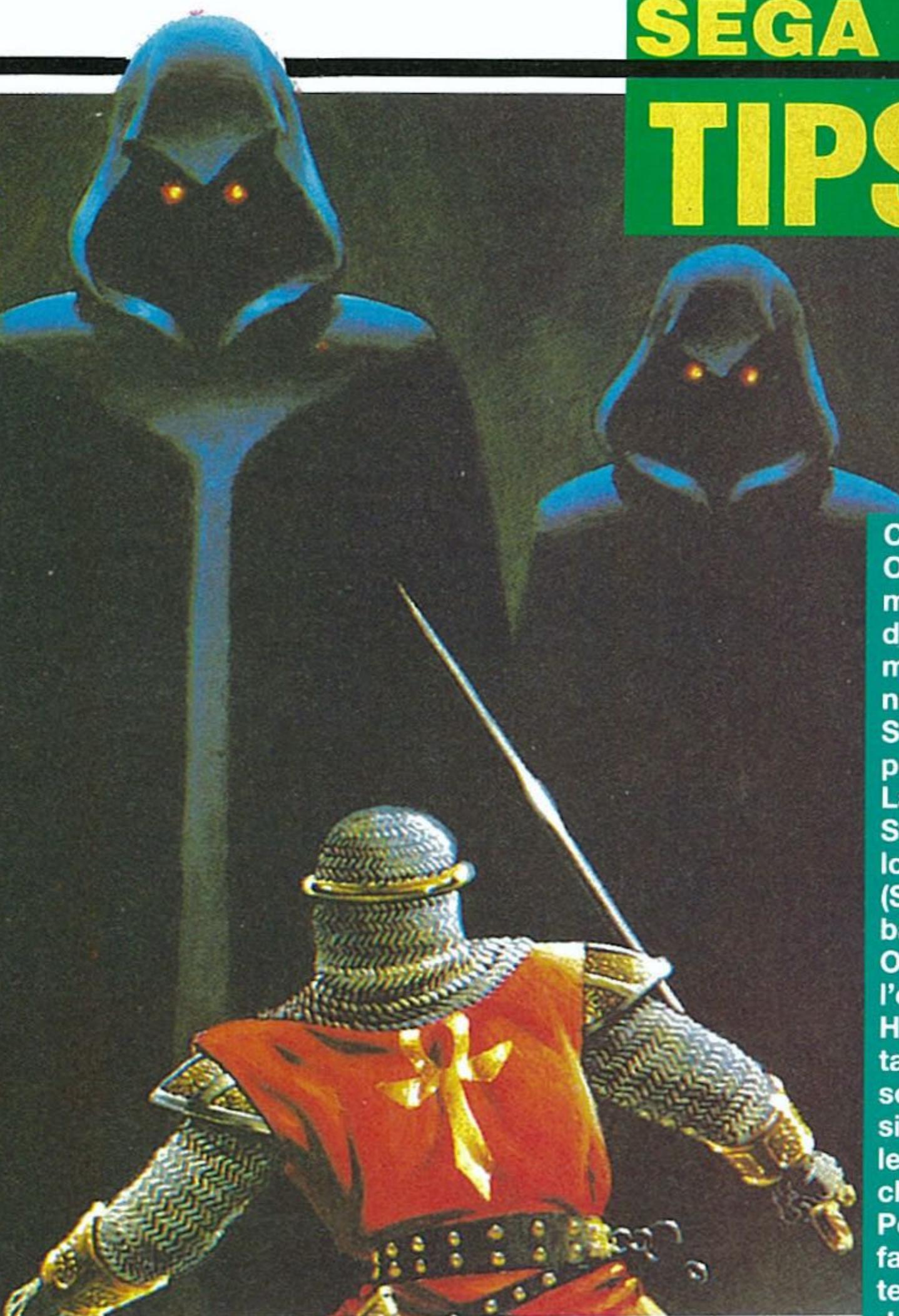
On ne vous en dira pas plus sur ces codes, si ce n'est que seuls les très grands professionnels les apprécieront...

L3FHPOZNGW
NXDSF3JNXF
O5TCT1SQ4B
GREB2UVSME



集
市
牛

ULTIMA III



On fait beaucoup de rencontres dans cette aventure... Hélas, bien des personnages refusent de se joindre à votre groupe, sans fournir de raison valable !

C'est vexant et, à la longue, la solitude risque de vous être fatale...

PERSONNAGES VERTUEUX

En fait, chaque être rencontré dans Ultima IV attend que vous disposiez d'une force certaine dans vos

qualités particulières. Voici la liste de ces rencontres, et de la qualité que réclame chacune.

- Julia the Tinker :** Minoc (sacrifice)
- Mariah the Mage :** Moonglow (honnêteté)
- Shamino the Ranger :** Skara Brae (spiritualité)
- Geoffrey the Fighter :** Thelom (courage)
- Janna the Druid :** Yew (justice)
- Iolo the Bard :** Britain (pitie)
- Dupre the Paladin :** Trinsic (honneur)
- Katrina the Shepherd :** Magincia (humilité)

CONSEILS GENERAUX

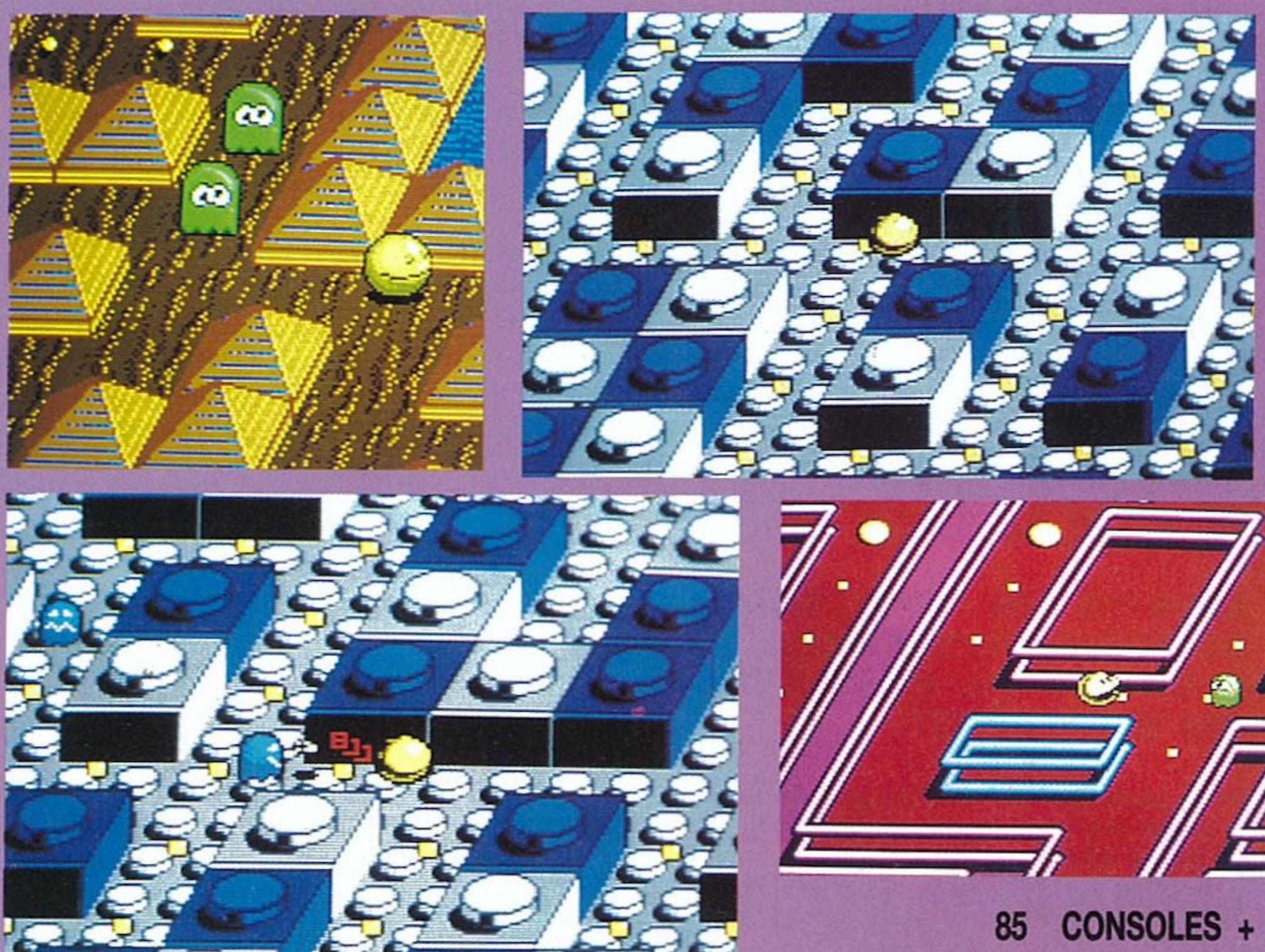
On trouve Mandrake dans les marais des Bloody Plains et dans les marécages de la mort lors de la plus noire des nuits. La Pierre Noire (Black Stone) est cachée dans la porte de la lune de l'île Verity. La Pierre Blanche (White Stone) est quelque part le long de l'échine du serpent (Serpent's Spine). Utilisez le ballon pour la trouver.

Où est ce ballon ? Trouvez l'entrée secrète du donjon Hythloth dans le château Brittany. Une fois à l'intérieur, sortez avec un sort d'évasion. Trouvez un bateau sur le lac Lock, combattez, puis cherchez le village de Cove. Pour pouvoir entrer dans le fameux Stygian Abyss, méditez trois fois dans chacun des trois sanctuaires.

Le repaire du Boucanier (Buccaneer's Den), au sud du lac Lock, est un bon endroit pour la perle noire... Enfin, n'oubliez pas de parler à tous les personnages que vous rencontrez. Et, dans chaque village ou château, donnez toujours votre sang au médecin local pour augmenter votre valeur de Sacrifice.

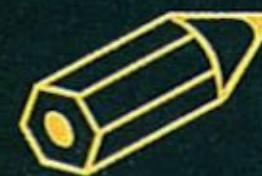


Choisissez tout de suite le niveau Blocktown et commencez à guider votre Pacman comme d'habitude, à une seule et énorme différence : ne mangez jamais aucune pilule de puissance ! Une fois que vous aurez éliminé tout le reste, une monstrueuse pilule apparaîtra. Mangez-la, et vous vous retrouverez dans un tableau secret, connu seulement des vrais spécialistes : le monde des Pièces, un émerveillement pour vos yeux et pour votre score !



CONCOURS

TIPS



DES TIPS A LA PELLE
Encore et toujours PLUS !
VOUS ETES
MAGNIFIQUES !

• GHOULS'N GHOSTS

Megadrive

Grâce à ce tip, vous pouvez devenir invincible (étonnant, non ?) et vous pourrez voir la fin du jeu sans vous fatiguer. Pour cela, il faut faire pendant la page de présentation : haut, A, bas, A, gauche, A, droite, droite, A, haut, bas, gauche, droite, haut, bas, gauche, droite. Faites B sans relâcher, puis start, relâchez B, faites start puis C sans relâcher et start.

▲ Tip de Gérard VEREL (14 ans)

Les Collines de Porticcio
 20166 PORTICCIO

• PUNCH OUT

Nintendo

Pour rencontrer Mike Tison en combat singulier, entrez le code suivant : 007-373-5963. Et pour rencontrer King Hippo, entrez le code suivant : 135-792-4680 + Select + A + B. Et pour avoir la liste des fabricants de ce jeu, entrez le code 106-113-0120 + Select + A + B.

▲ Tip de Laurent BOUBLI (7 ans)

16 bis, rue du petit Mont
 28700 AULNAY S/S AUNEAU

• TETRIS

Nintendo

Au mode B, choisissez un tableau, puis appuyez sans arrêt sur le bouton select, vous aurez fini le tableau en 5 secondes.

Encore Tetris, si vous prenez mode A, prenez un tableau, quand ça commence, laissez le bouton Select appuyé ; dès que le bloc tombe par terre, vous aurez 10 000 points en plus, vous pouvez le faire jusqu'à 999 000 points !

• SUPER MARIO 1

Nintendo

Quand vous perdez toutes vos vies, et quand il y a écrit game-over, appuyez vite sur les boutons A et start en même temps, vous recommencerez au même monde où vous étiez.

▲ Tip de Pierre JOAH (12 ans)

70, Bd Plein Sud
 83380 LES ISSAMBRES

• SONIC THE HEDGEHOG

Sega Master system

Pour pouvoir continuer la partie, au "game-over", faire haut et appuyer rapidement sur le bouton 1. Ça ne marche qu'à partir du deuxième tableau.

▲ Tip de BAHLOUL Ludovic (14 ans)

27, rue de Traverse
 59330 HAUTMONT

• KID SCARUS

Nintendo

Voici le code pour arriver au dernier level avec 9 999 999 points et trois trésors :

AuW2e5
 Mt0006
 XcdF00
 K50Wuu

• DOUBLE DRAGON I

Nintendo

Au début du dernier niveau, allez en face de la porte, sautez 40 fois et vous gagnerez des crédits.

• DOUBLE DRAGON II

Nintendo

Voici une liste complète des modes continus, entrez le code quand le message game over est apparu :
 1 à 3 : haut, droite, bas, gauche, A et B (manette 1)
 4 à 6 : haut, bas, gauche, droite, B, A, B (manette 1)
 7 à 9 : A, A, B, B, bas, haut, droite, gauche (manette 2)

▲ Tips de Jean-Michel PAOLE (11 ans)

81, chemin du Golf
 Lotissement Mont Soleil
 83400 HYERES

• GRADIUS

Nintendo

Vous manquez d'énergie ? Alors faites ça : pour recharger votre Warp Rattler avec des options, des barrières et des missiles.

Appuyez sur start pour interrompre le jeu, puis sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A, et relâchez le bouton de pause. Ce truc est limité en nombre : à savoir le nombre total de fois que vous avez détruit le Big Care plus un. Malgré cela, si vous perdez et que vous voulez faire continue, faites : bas, haut, B, A, B, A, B, A alors que l'écran affiche "game over". Si vous voulez une arme plus rapide, ramassez six capsules et le voyant affiche un point d'interrogation. Prenez une 7^{me} capsule lorsque le 4^{me} chiffre de votre score en partant de la droite est égal à 0. Si vous voulez tirer encore plus fort, utilisez le NES Advantage en tir automatique.

▲ Tip de Pierre-Jean BRESCIANI

Villa Atépa
 20290 CAMPILLE

• GOLDEN AXE

Megadrive

Saviez-vous que l'on peut choisir le tableau de départ ? Pour cela, placez-vous sur le ou la guerrière de votre choix, puis appuyez en bas à gauche et sur B et start en même temps. Alors apparaît un numéro en haut à gauche de l'écran, appuyez vers le bas pour faire varier celui-ci (ce numéro désigne le tableau de départ). Pressez enfin start pour commencer le carnage.

▲ Tip de Emmanuel RASSAT (15 ans)

N°2 devant le piquet
 33390 CARS

• SUPER MARIO BROS 2

Nintendo

A la fin du jeu, quand vous arrivez au Super Boss, Wart va cracher des boules, et sous les plates-formes, il y a une machine qui crache des légumes. Vous prenez le légume avec attention, et vous sautez sur la plate-forme près de Wart. Il ouvre la bouche pour cracher les boules. Le temps qu'il ouvre la bouche avant de cracher les boules, jetez le légume dans la bouche de Wart 6 fois. Chaque fois qu'il mange des légumes, il clignote. Mais attention ! Le temps qu'il ouvre la bouche, lâchez le légume immédiatement ! Il crache tout de suite.

▲ Tip de Francis OONO (12 ans)

30, place des Tilleuls - Appt 3
 57170 FRESNES EN SAULNOIS

• CASTLEVANIA II

Game Boy

Pour la destruction des châteaux : Cristal : bougie, cœur, cœur, boule

- Cloud : rien, rien, rien, cœur
 - Plant : boule, bougie, cœur, bougie
 - Rock : rien, bougie, boule, cœur
 - Cristal, cloud : bougie, boule, rien, boule
 - Cristal, plant : cœur, cœur, cœur, rien
 - Cristal, rock : bougie, cœur, boule, boule
 - Plant, cloud : boule, rien, rien, bougie
 - Plant, rock : boule, bougie, boule, bougie
 - Cloud, rock : rien, rien, bougie, cœur
 - Cristal, cloud, rock : bougie, boule, bougie, boule
 - Cristal, cloud, plant : cœur, boule, rien, rien
 - Cristal, rock, plant : cœur, cœur, boule, rien
 - Cloud, plant, rock : boule, rien, bougie, bougie.

Pour aller :

- au début du château de Dracula : cœur, boule, bougie, rien.
- à la moitié du château de Dracula : cœur, bougie, boule, boule
- à la salle de Dracula : boule, cœur, bougie, cœur.

▲ Tip de Axel BAYLE

17, rue de Penthièvre
 78310 MAUREPAS

• FORTRESS OF FEAR

Game Boy

A la fin du level 1.3, dans le stage bonus, sautez par-dessus le mur de gauche et vous obtiendrez des affaires ; ensuite, sautez encore une fois à gauche et vous arriverez dans une autre salle.

▲ Tip de Flavien CANIERE

Les Essaillons
 26110 NYONS

• R TYPE

Sega 8 bits

Je vous écris pour vous donner une découverte unique que personne n'a jamais trouvée. Il s'agit donc de R-TYPE sur 8 bits. Beaucoup d'astuces avaient été trouvées sur ce jeu sauf celle-ci : un super stage existe, permettant ainsi de sauter une bonne partie du stage 4.

Voici la méthode :

Au stage 4, lorsque les cellules mécaniques occupent seulement tout l'écran, vous apercevez en haut deux pylônes distancés (verts aux extrémités). Dirigez-vous donc vers le premier pylône. Montez au maximum et touchez ce pylône. Vous vous retrouvez dans un super stage inédit, très varié, où le monstre de fin est coriace. Son point faible : son cerveau bleu qui clignote. Empêchez absolument que le monstre crache des projectiles arrondis et vous le vaincrez.

Pour vérifier tranquillement ces découvertes, prenez l'invincibilité ; avant d'allumer le power de la console, faites avec les deux manettes :

- 1^{re} manette : direction entre bas et droite.
- 2^{re} manette : direction entre haut et gauche et bouton 1 appuyé.

Avec l'invincibilité, vous n'aurez aucune crainte d'exploser.

De plus, vous pourrez facilement découvrir mon astuce sans exploser sur le pylône. Voilà, cette tactique est facile à faire si vous respectez mot à mot mes indications précieuses. Je vous remercie d'avoir lu ma lettre. Je pense que vous allez la retenir car personne n'a jamais trouvé dans les journaux cette trouvaille.

Merci, à bientôt.

▲ Tip de William KRAHENBUHL

A Moussat - ESTILLAC
 43210 LAPLUME

• ROCKMAN WORLD

Gameboy

Voici le code qui vous permettra de commencer au niveau du Docteur Willy :

●	●		
		●	●

• BOMBER BOY

Gameboy

Avec ce code, vous n'aurez plus qu'à battre Windria et Faria pour gagner :

PKL8Q8AC

• BOMBER MAN

Gameboy

Voici le code qui permet de commencer au 50^{me} et dernier niveau de ce jeu :

IHOLBKMIHL

HKEFPHDJJC

▲ Tips de Christophe CAREL (16 ans)

Chemin Beauchet
 78490 GALLUIS

• BUGS BUNNY

Gameboy

1 : 00000	28 : XTKZ	55 : TP4X
2 : SZWS	29 : WPMZ	56 : TY9X
3 : SZ2S	30 : WYCZ	57 : P2RX
4 : ZZPS	31 : XPAZ	58 : PTFX
5 : SW3S	32 : XYOZ	59 : Y2JX
6 : SXES	33 : 2SSW	60 : YTKX
7 : ZW4S	34 : Z2WW	61 : PPMX
8 : ZX95	35 : TS2W	62 : PYCX
9 : WSRS	36 : TZPW	63 : YPAX
10 : WZFS	37 : 2W3W	64 : YYOX
11 : XSJS	38 : 2XEW	65 : S3S2
12 : XZKS	39 : TW4W	66 : S1W2
13 : WWMS	40 : TX9W	67 : 2322
14 : WXCS	41 : PSRW	68 : 21P2
15 : XWAS	42 : PZFW	69 : SE32
16 : XXOS	43 : YSJW	70 : SHE2
17 : S2SZ	44 : YZKW	71 : ZE42
18 : STWZ	45 : PWMW	72 : ZH92
19 : Z2ZZ	46 : PXCW	73 : W3R2
20 : ZTPZ	47 : YWAW	74 : W1F2
21 : SP3Z	48 : YXOW	75 : X3J2
22 : SYEZ	49 : 22SX	76 : X1K2
23 : ZP4Z	50 : 2TWX	77 : WEM2
24 : ZY9Z	51 : T22X	78 : WHC2
25 : W2RZ	52 : TPPX	79 : XEA2
26 : WTFZ	53 : 2P3X	80 : XHO2
27 : X2JZ	54 : 2YEX	

▲ Tip de Jérôme DELARUE (15 ans)

3, rue du Lys
 24000 PERIGUEUX

Nom : _____

Prénom : _____

SUPER-CONCOURS CONSOLES + / GUILLEMOT

GAGNEZ UNE CONSOLE
NEO-GEO

avec 2 CARTOUCHES :
CYBER LIP et SUPER LEAGUE BOWLING !

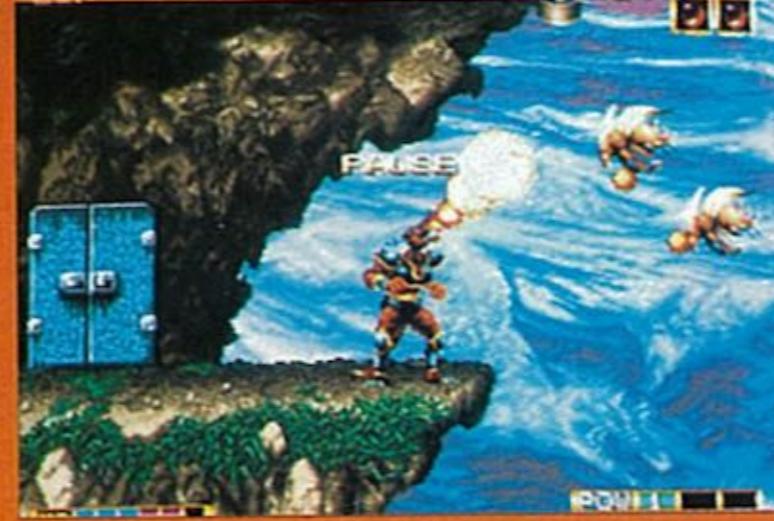
L'arcade, la vraie, à domicile, ça vous tente ? Un Méga de mémoire vidéo, 4 096 couleurs, 380 sprites, 13 voies sonores, c'est la NEO-GEO ! Gagnez donc la Rolls des consoles en participant à notre super-concours : il vous suffit d'identifier ces trois jeux, de répondre à la question subsidiaire, d'avoir la chance d'être tiré au sort... et la NEO-GEO avec ses 2 cartouches est à vous !



JEU 1



JEU 2



JEU 3



QUESTION SUBSIDIAIRE : combien la cartouche SUPER BASEBALL 2020 contient-elle de még-octets ?

NINTENDO REVIEW

Une guerre civile plonge la galaxie entière dans le chaos. A l'abri dans une base secrète, les troupes rebelles lancent des attaques contre l'Empire qui s'apprête à conquérir le cosmos !

Pour s'emparer des différentes planètes de la galaxie, L'Empire a mis au point l'Etoile de la mort, une station spatiale de dimensions gigantesques disposant des armes les plus sophistiquées qui aient jamais été mises au point. L'Empire désire pulvériser, dans un éclat de rire satanico-diabolique, la planète sur laquelle se trouve la base des rebelles, grâce à l'Etoile de la mort.

Mais un grain de sable vient se glisser dans les projets des forces du mal. Utilisant son statut de membre du sénat impérial comme couverture, la princesse Leia Organa d'Alderaan s'est emparée des plans de la toute puissante base spatiale et les a camouflés au sein des circuits mémoirels d'une unité droïde R2 D2.

L'Empire s'est emparé de Leia et la détient désormais en otage dans l'Etoile de la mort. Heureusement, R2 D2 accompagné d'un robot traducteur a réussi à s'échapper à temps dans une capsule de survie et à atterrir sur le monde désertique de Tatooine. Là, ils sont devenus la propriété d'un certain M. Luke Skywalker.

L'Empire cherche à tout prix à récupérer les plans ...



▲ Prenez garde aux rats !

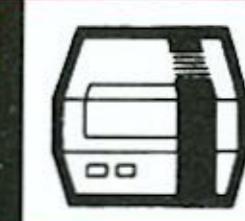


STAR WARS

Avec la touche

NINTENDO

REVIEW



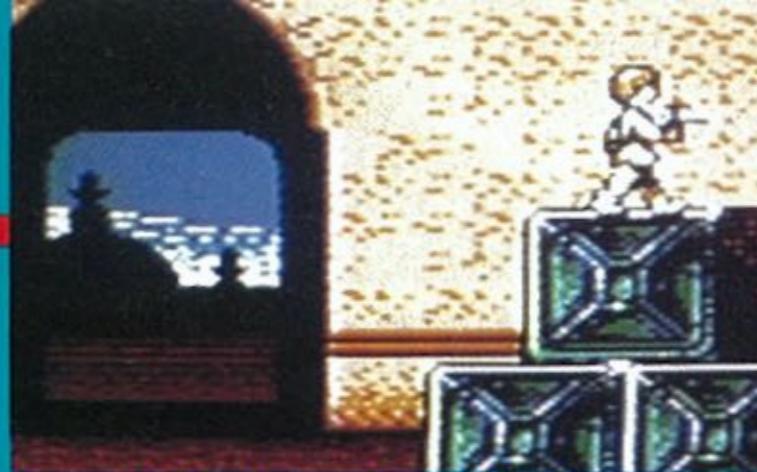
牛寺 集



COMMENTAIRE



RICH
Star Wars est la meilleure cartouche NES depuis Mario III ! Le plus étonnant vient de la taille incroyable du jeu. Même le premier niveau — le désert du monde de Tatooine — est immense, avec des cavernes énormes à explorer. Plus tard, sur l'Etoile de la mort, vous avez vraiment l'impression que la station spatiale a la taille d'une petite lune ! Les graphismes de chaque niveau ont une définition excellente, avec des décors et des sprites identifiables au premier coup d'œil. Les musiques sont excellentes, avec des mélodies tirées directement du film (chaque personnage possède même ses propres airs !). Les bruitages sont également d'excellente qualité, notamment le bruit du sabre-laser de Luke. Enfin, il ne faut pas oublier les séquences 3D ! Vous n'arrivez pas à croire que votre console parvient à produire un tel résultat ! Le jeu n'est pas évident : après plusieurs jours de test non-stop, nous n'avons pu en voir qu'environ la moitié ! Star Wars est complètement dément !

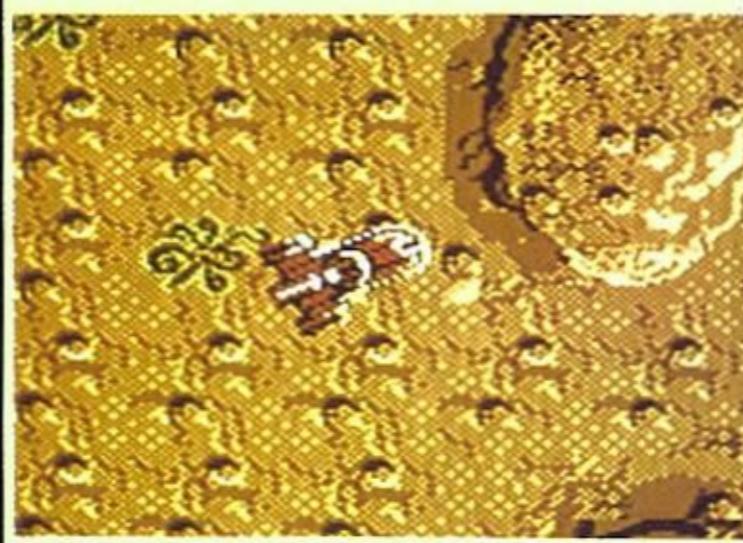


▲ Luke dans la salle de contrôle de l'Etoile de la mort.

UNE CONVERSION FIDELE

Star Wars reste très fidèle aux différentes situations et scènes du film culte dont le jeu est tiré. Dans ce test, nous montrons les principales étapes du jeu mais ce dernier est tellement important qu'elles ne représentent que 55 % de la totalité de la cartouche !

1 AUX COMMANDES DU SPEEDER

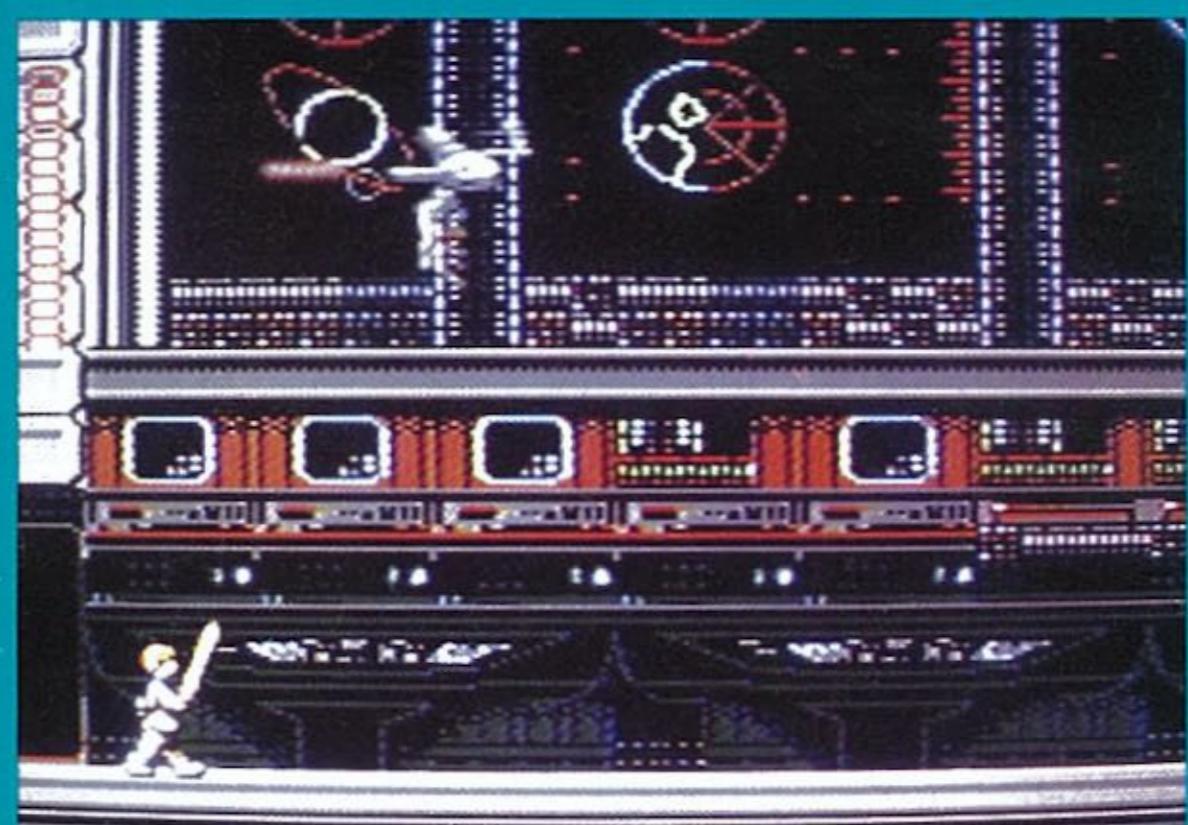


Vous débutez le jeu avec le Speeder sur coussin d'air de Luke, ouvrant le feu sur chaque menace et parcourant dans un scrolling multidirectionnel le désert de Tatooine. Attention aux pillards Tusken et à leurs Banthas, ainsi qu'aux lasers des satellites espions de l'Empire.

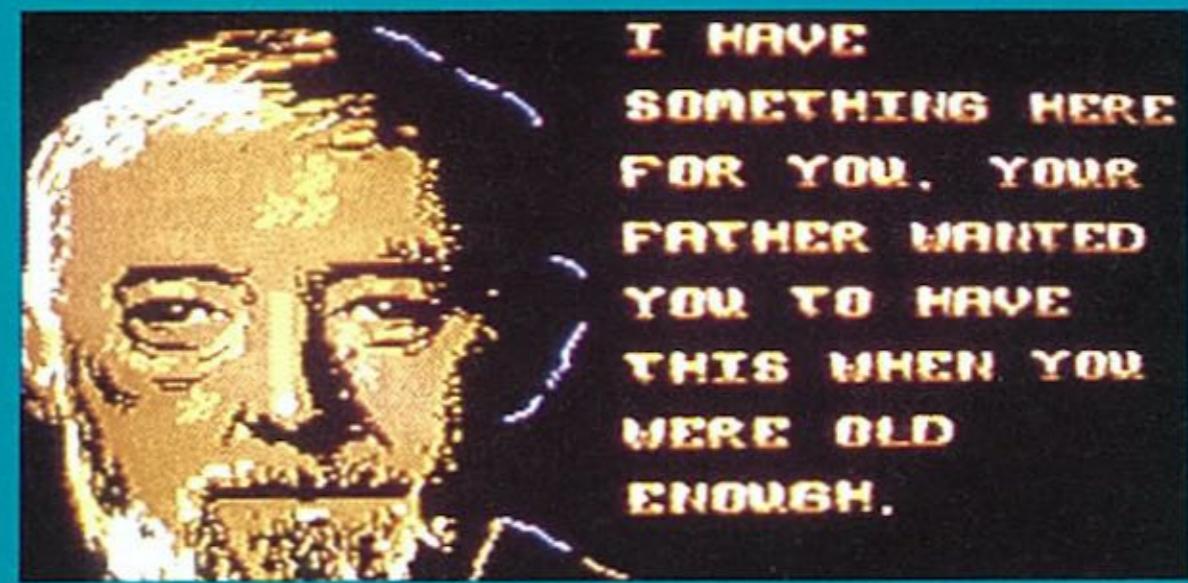
2 PROMENADE SOUTERRAINE



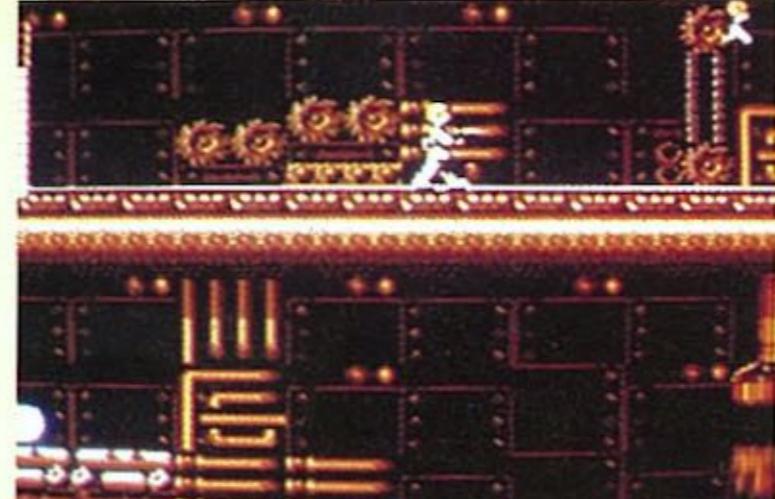
Les cavernes de Tatooine vous attendent avec un scrolling horizontal. Vous devez regagner la sortie (heureusement indiquée par une pancarte EXIT) après avoir collecté la multitude de bonus contenus dans ces salles (laser, énergie et camps de protection pour le Falcon Millenium). Les pillards Tusken, les mercenaires et les rats qui traînent dans ces souterrains sont à la recherche d'un délicieux sandwich au Skywalker, aussi prenez garde !



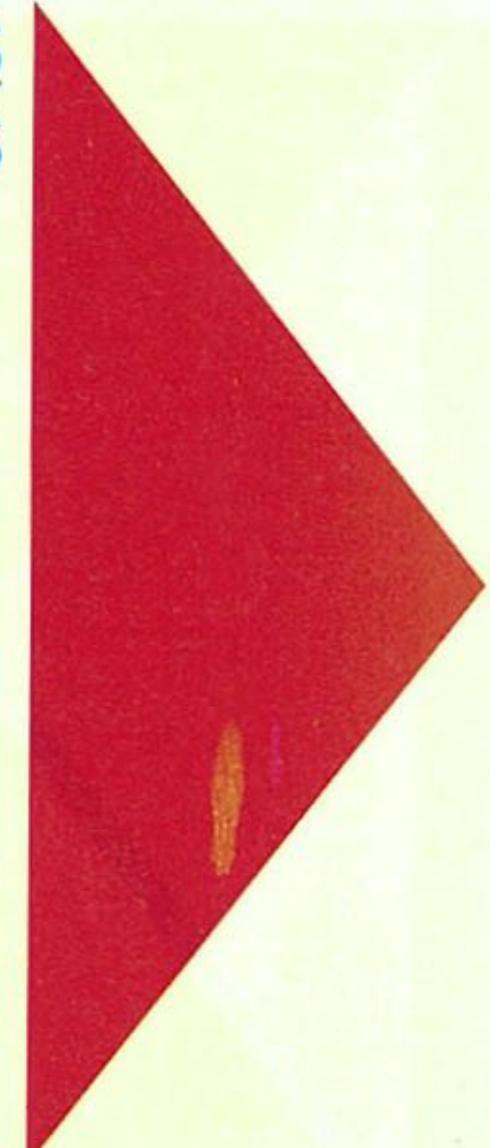
▲ Luke cherche Leia dans la base spatiale.



3 LES CHENILLARDS DES SABLES



Les Jawas détiennent R2-D2 dans leur gigantesque blindé des sables. Luke doit le récupérer pour l'apporter à Obi-Wan Kenobi. Mais les Jawas voient les choses autrement, avec notamment une intention prononcée d'éliminer Luke.



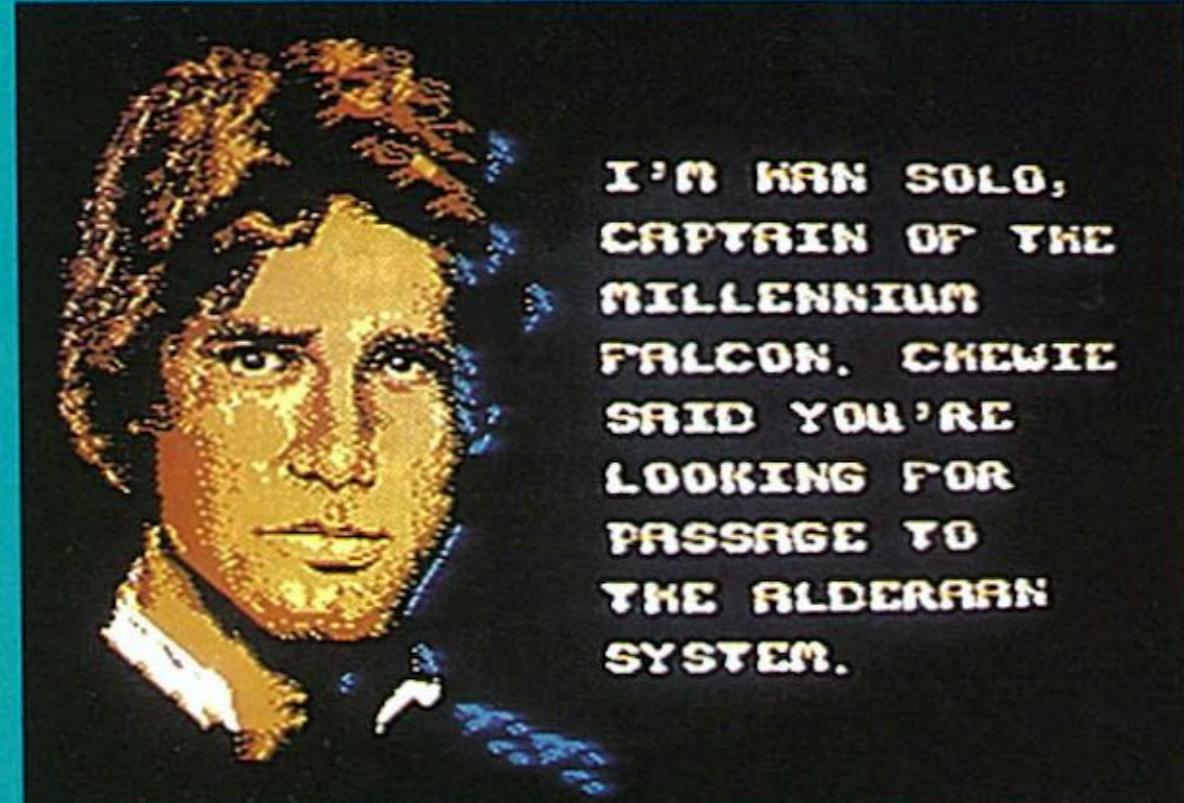
集牛寺

NINTENDO



REVIEW

STAR WARS



▲ Han Solo en plein business.

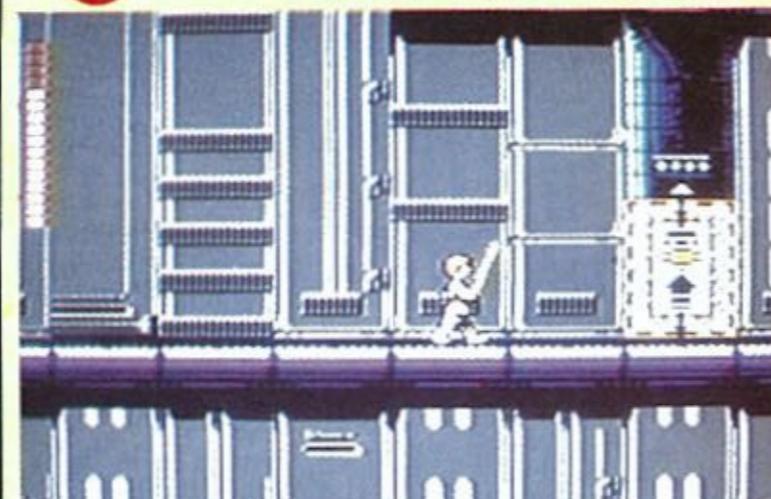
4 UN BAR MAL FAMÉ



Le bar de Mos Eisley est un coin où il fait bon ne pas trop s'attarder. Les chasseurs de primes et les indics y traînent. Survivez et vous gagnerez l'amitié de Han Solo ; c'est important, car vous avez besoin de ce dernier pour terminer la mission.

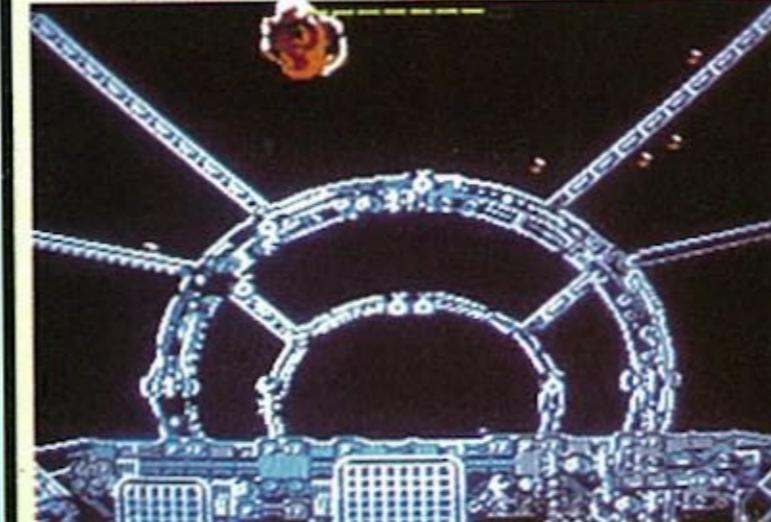


7 L'ÉTOILE DE LA MORT

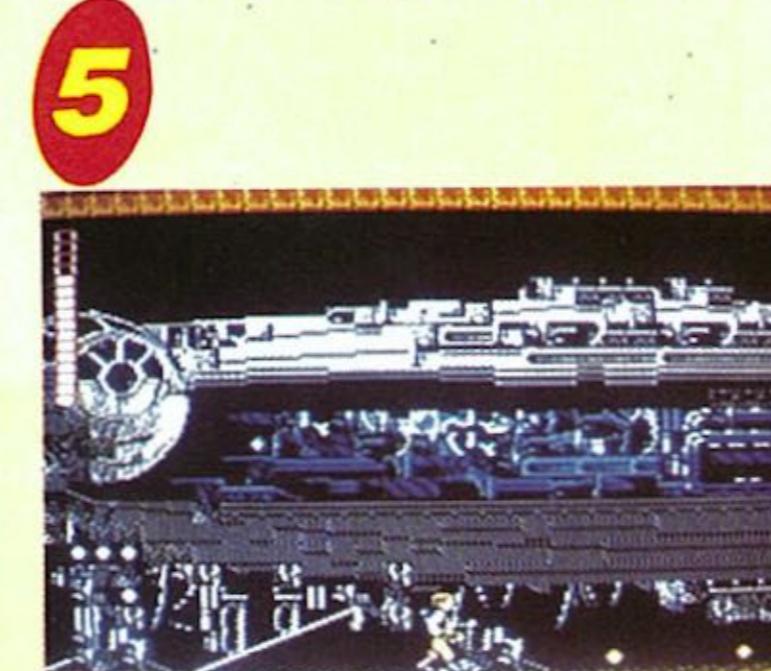


La planète Alderaan a été réduite en cendres par l'arme secrète de la base. Le Falcon Millenium, ainsi que ses occupants, ont été capturés par l'Etoile. Mais nos amis réussissent à s'échapper, et tentent de couper le rayon-tracteur qui retient le Falcon prisonnier. R2-D2 se connecte sur le réseau de la station, vous permettant de consulter une carte de la base et de localiser le lieu où est détenue la princesse Leia.

6 ATTENTION AUX ASTÉROÏDES

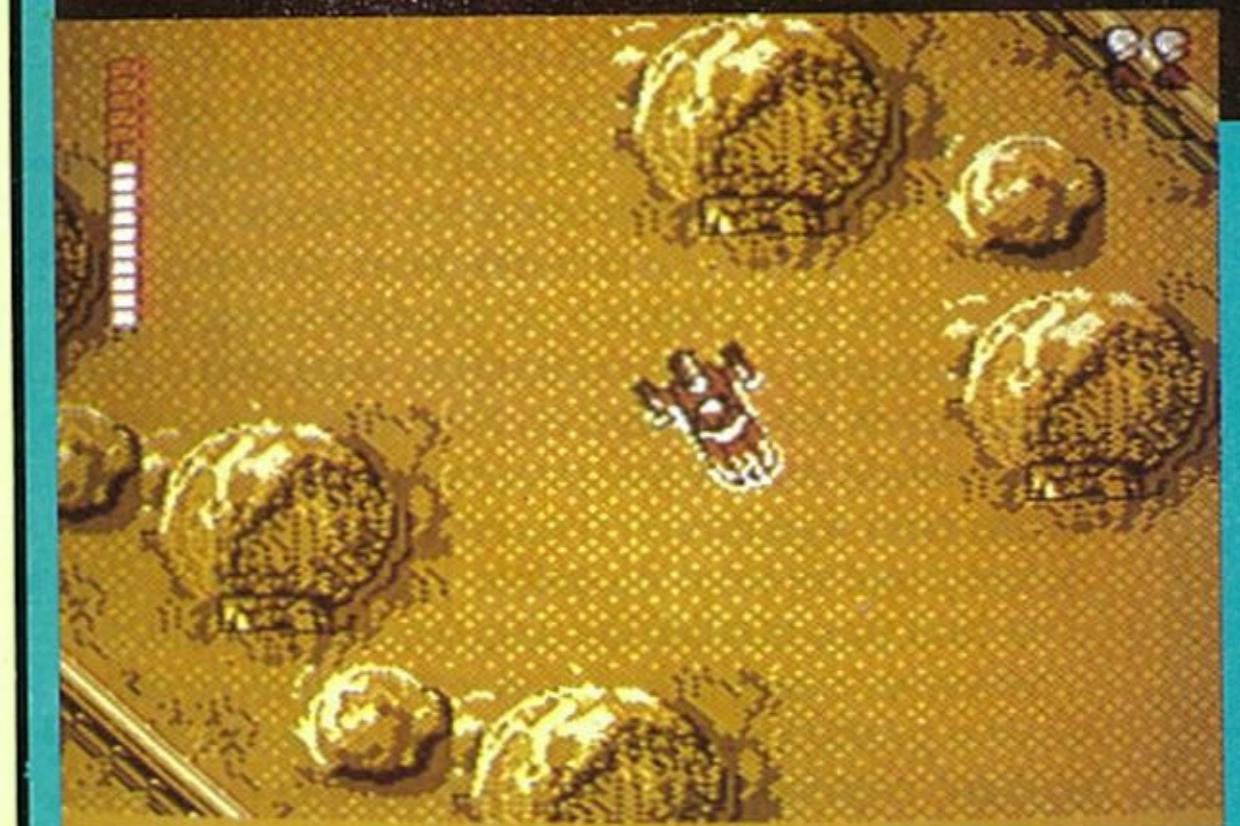
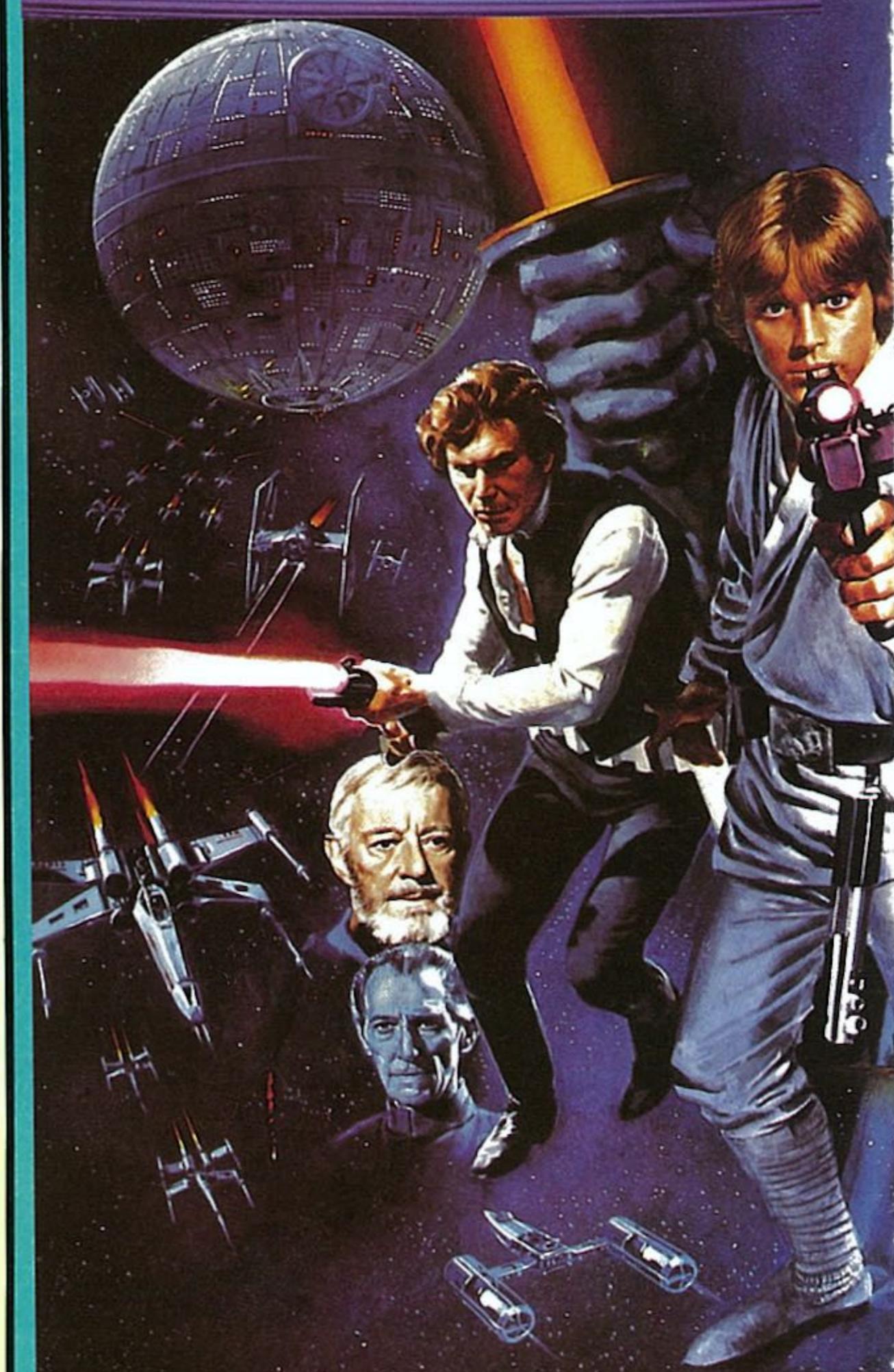
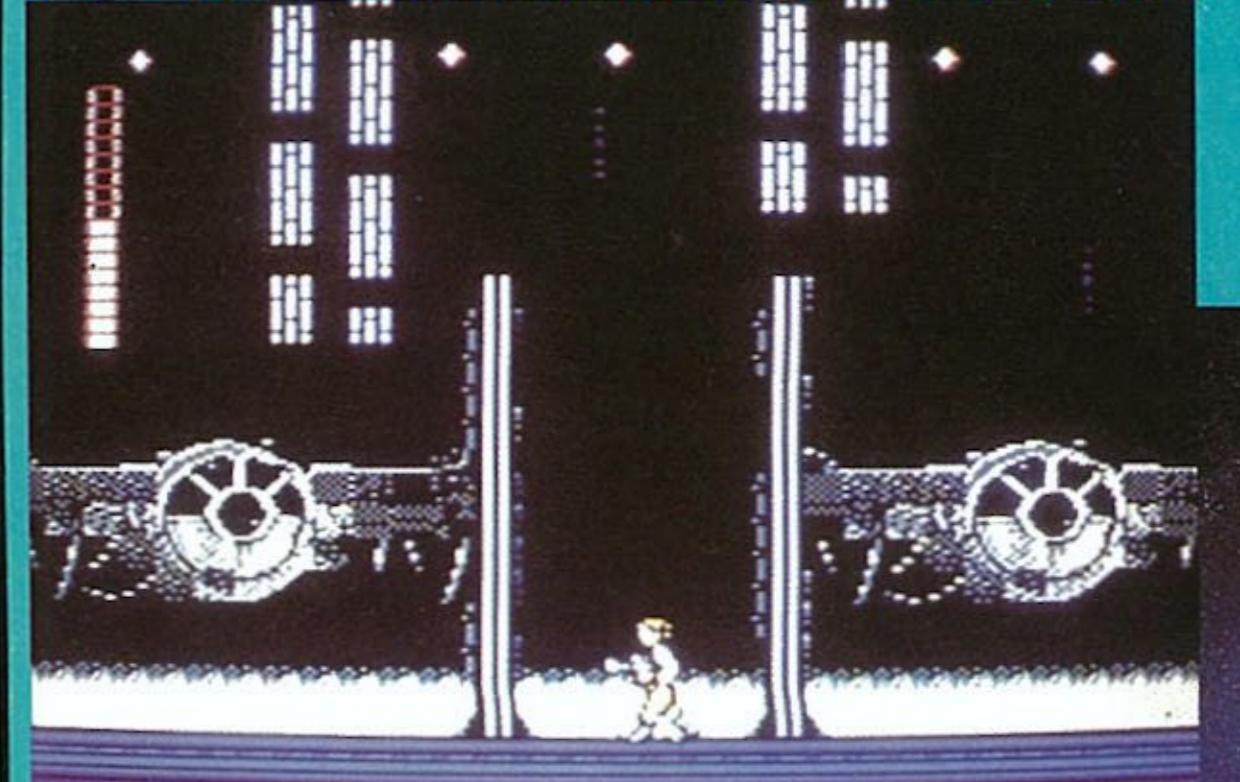


LE QUAI D'EMBARQUEMENT 94



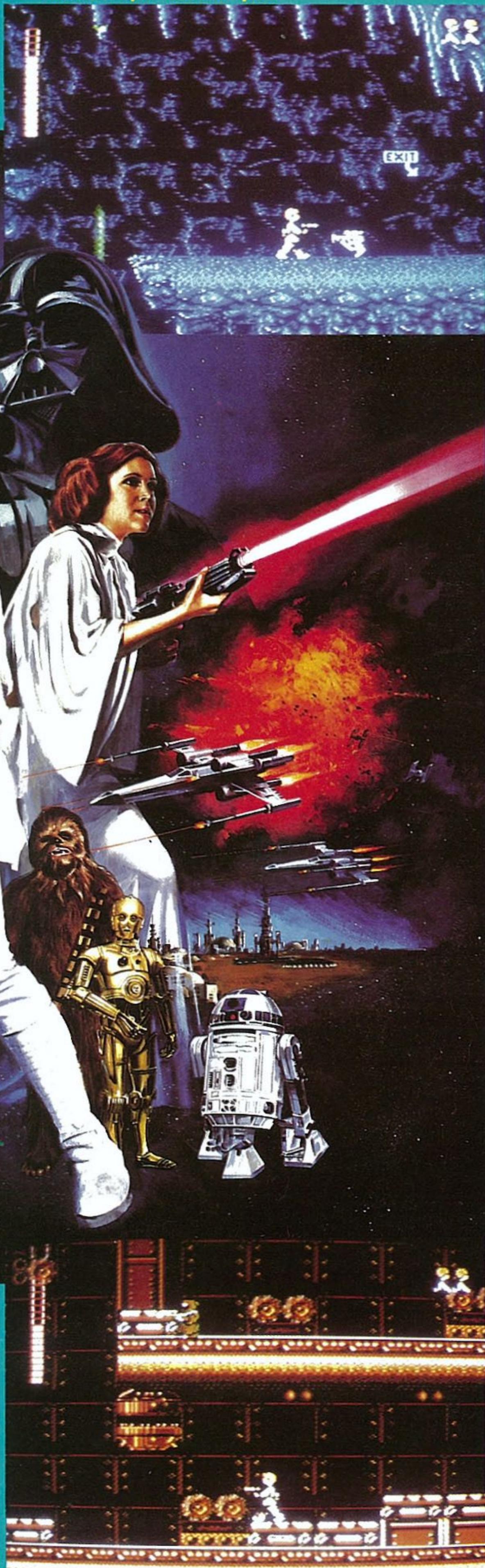
Atteindre le vaisseau de Solo n'est pas des plus simples car le bar de Mos Eisley est infesté de chasseurs de primes... Mais une fois surmontés ces problèmes, vous pourrez vérifier que le Falcon est bien le jet le plus rapide de ce coin-là de la galaxie !

▼ Ces chasseurs TIE sont des éléments du décor.



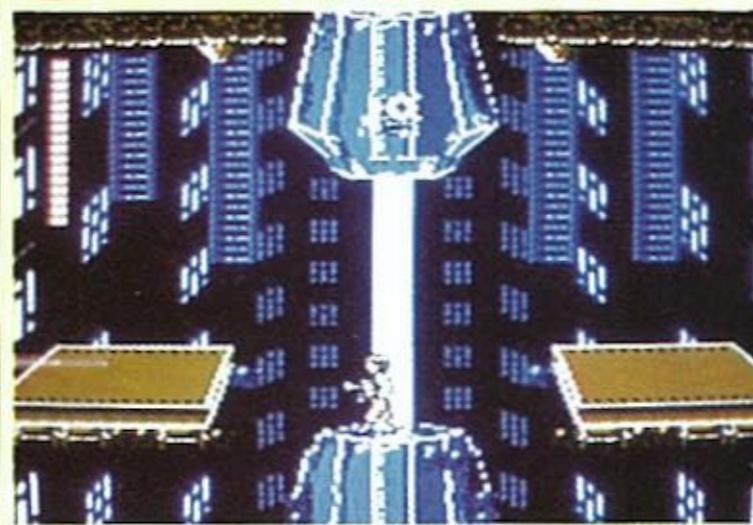
▲ Conduite dans Mos Eisley.

▼ Un laser qui tombe à pic !



▲ Les Jawas : petits mais costauds et dangereux

8 LE FAISCEAU-TRACTEUR



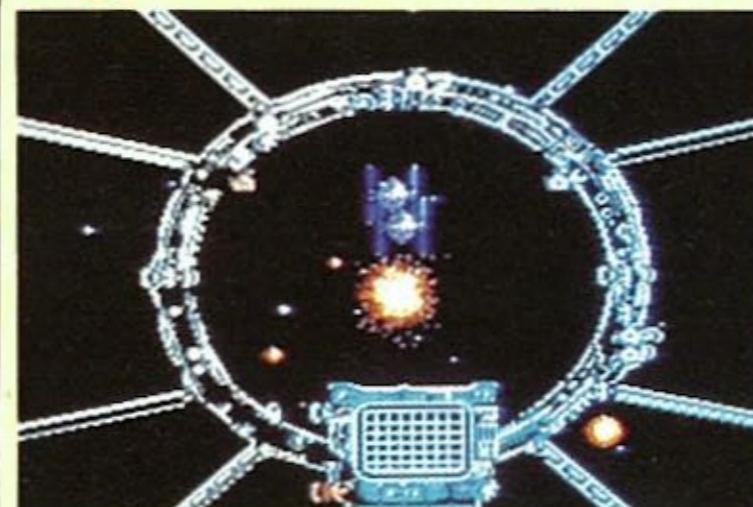
Cet écran montre le générateur qui alimente le faisceau qui retient prisonnier le Falcon Millenium. Vous devez tirer plusieurs fois sur le petit point au centre du générateur. Les lasers autour de vous compliquent sérieusement votre tâche.

9 LE COMPACTEUR D'ORDURES



La vie de héros est vraiment difficile ! Non seulement vous vous retrouvez au milieu des ordures mais, en plus, vous êtes enfermé en compagnie d'un... euh ! enfin d'une chose hautement dangereuse

10 HORS DE L'ETOILE DE LA MORT !



Après avoir réussi à quitter sain et sauf la base, vous allez affronter des escadrilles de chasseurs Tie lancés à votre poursuite. Dans cette séquence, vous devrez les éliminer un par un au laser.

STAR WARS

EDITEUR : LUCASFILM

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 10

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 94%

Superbe ! Une présentation haute en couleurs où l'on découvre les différents personnages du jeu.

GRAPHISME 95%

Petits, mais les sprites et les décors sont très proches du film original. Les séquences 3D sont splendides !

BANDE-SON 88%

Star Wars utilise des musiques et des bruitages inspirés directement par la bande sonore du film.

JOUABILITE 96%

Les niveaux plates-formes et 3D sont très jouables mais ce n'est pas pour cela que vous les passerez facilement !

DUREE DE VIE 94%

Il vous faudra des lustres pour voir la fin de Star Wars !!

INTERET 95%

Star Wars est la meilleure cartouche que vous puissiez offrir à votre NES depuis Super Mario III !

Tombé par hasard dans un cristal magique, vous êtes transporté dans un monde étrange de labyrinthes infernaux dont vous devez absolument sortir : il vous faut pour cela parcourir trente niveaux de dangers successifs. Une zone marquée d'un point sur le sol vous permet d'accéder au niveau supérieur. Les couloirs et les salles que vous découvrez peu à peu sont peuplés de nombreux monstres féroces que vous affrontez dans des combats impitoyables. Dès le début un petit œuf vous suit, qui se transforme en un dragon ailé. Petit dragon deviendra grand certes, mais qu'adviendra-t-il de lui ?

Votre survie dépend pour beaucoup de votre capacité à gérer habilement les objets magiques que vous ramassez. A tout moment, un écran peut indiquer les différents objets que vous êtes en mesure d'utiliser et vous renseigne sur vos réserves de nourriture, l'état de vos forces, votre capacité de résistance aux attaques et votre puissance contre les monstres. Vous commencez comme apprenti et vous montez en grade au fur et à mesure que vous combattez, ce qui augmente aussi l'ensemble de vos forces.

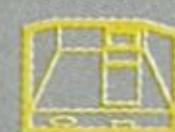
Vous pouvez également les améliorer en équipant le preux chevalier que vous incarnez au fur et à mesure que vous trouverez armures, cuirasses ou armes de toutes sortes. N'oubliez surtout pas sur votre chemin les sacs d'or : si vous en possédez une certaine quantité — qui n'est pas fixe — vous obtenez une ou plusieurs options continues !

Vous ouvrez votre chemin dans le labyrinthe.

Un peu de nourriture qui assure votre forme générale. N'oubliez pas non plus le sac d'or qui vous assurera peut-être une option continue.



REVIEW



PETITE GALERIE DE MONSTRES

Scorpions géants, grenouilles venimeuses, grands diables cornus, yeux qui vous suivent de manière inquiétante, globules rouges qui se multiplient : voici quelques-uns des monstres auxquels vous devez vous confronter. Pour certains, un coup d'épée suffit. D'autres sont beaucoup plus coriaces et il est nécessaire d'utiliser quelques objets magiques pour en venir à bout : si vous

n'en avez pas assez en main, échappez-vous dans le labyrinthe pour en chercher. Attention aussi à ne pas vous laisser encercler, ce qui diminue rapidement votre capacité de résistance. Il est quelquefois préférable d'entraîner les monstres dans un couloir, pour les combattre un à un.



COMMENTAIRE



ROSANNA
Pas de stress du chrono dans ce jeu, puisqu'il ne s'agit pas simplement de foncer à travers des labyrinthes pour trouver la sortie, tout en tuant au passage quelques monstres. Au contraire, une exploration méthodique de chaque niveau et une excellente maîtrise des forces sont nécessaires pour franchir les différents niveaux de ce jeu : même si vous trouvez rapidement la sortie, il est souvent préférable d'acquérir le maximum d'objets magiques avant de passer au niveau supérieur. Une cartouche inépuisable puisque vous ne ferez jamais deux parties semblables.



Ouf ! Voici enfin l'accès au niveau supérieur.

Vous êtes empoisonné par la grenouille : essayez d'utiliser une potion magique pour finir de combattre puis récoltez tous les objets magiques.



PETITE GALERIE DE MONSTRES

Scorpions géants, grenouilles venimeuses, grands diables cornus, yeux qui vous suivent de manière inquiétante, globules rouges qui se multiplient : voici quelques-uns des monstres auxquels vous devez vous confronter. Pour certains, un coup d'épée suffit. D'autres sont beaucoup plus coriaces et il est nécessaire d'utiliser quelques objets magiques pour en venir à bout : si vous

n'en avez pas assez en main, échappez-vous dans le labyrinthe pour en chercher. Attention aussi à ne pas vous laisser encercler, ce qui diminue rapidement votre capacité de résistance. Il est quelquefois préférable d'entraîner les monstres dans un couloir, pour les combattre un à un.



LES OBJETS MAGIQUES

Deux possibilités : les employer pour vous-même ou les lancer contre les monstres. Ils sont de couleurs différentes et leur effet varie souvent en fonction du niveau de jeu où vous vous trouvez. Beaucoup peuvent vous aider, mais d'autres n'ont aucun effet... ou, pire encore, se retournent contre vous ! Si vos mains sont pleines, vous devez laisser sur place une partie de votre "récolte" : il faudra faire le bon choix !



Sur les PARCHEMINS sont inscrites quelques formules magiques qui augmentent la résistance de votre armure, transforment les pouvoirs des potions, ou vous télétransportent dans une autre salle du labyrinthe ou au niveau supérieur... Malheureusement, il arrive au contraire que, mal prononcées, elles rouillent votre cuirasse ou multiplient dangereusement vos ennemis !



Les BAGUETTES deviennent des armes de jet très efficaces contre les monstres et assurent votre victoire en les tuant ou en les mettant à votre merci... à moins, au contraire, qu'elles ne les transforment ! Elles ont aussi un pouvoir, positif ou négatif, sur votre grade.



Les POTIONS améliorent souvent votre santé, en augmentant vos réactions et vos réflexes. Attention pourtant à ne pas vous retrouver paralysé devant les attaques des monstres ou aveuglé dans un brouillard tel qu'il fait disparaître tous les chemins du labyrinthe ! Pensez aussi à lancer les potions contre vos adversaires, ce qui peut les paralyser ou... les enrager.



Les ANNEAUX sont relativement plus rares. Si vous vous en équipez, ils augmentent par exemple votre force... Jetés contre les monstres, ils les affaiblissent et rendent leurs attaques plus hésitantes.



PAIN ET VIANDE sont absolument nécessaires. Ne négligez pas de prendre toute la nourriture que vous trouverez. Sinon vos forces déclinent dangereusement...



Les sacs d'OR ne contiennent pas tous la même quantité d'or. Pourtant il est indispensable d'en avoir toujours en quantité suffisante pour obtenir une option continue, au cas où les monstres auraient raison de vous.



SEGA

REVIEW

HP 134



Suivi du petit dragon, ramassez tous les objets magiques de cette salle. Ne vous inquiétez pas pour le moment de l'œil qui ne vous regarde pas. Attaquez-le après votre moisson.

WHAT SHALL YOU DO?

COMMENTAIRE



Positivement génial ! Je ne m'en lasse pas ! Dragon Crystal est vraiment un très bon jeu à la difficulté progressive, puisque chaque niveau réserve de nouvelles surprises : nouveaux monstres,

CALAMITY JANE augmentation des forces de combat et de résistance, etc. La panoplie des objets magiques présente une variété intéressante d'armes offensives et défensives, dont les effets pervers se retournent parfois contre soi. Je regrette donc vraiment d'avoir à faire quelques petites, toutes petites, réserves en ce qui concerne les décors qui se ressemblent beaucoup trop souvent et l'absence d'effets sonores dans les combats contre les monstres.



En longeant le côté de cette salle, vous cherchez les ouvertures éventuelles ou la case de changement de niveau.

Une arme très intéressante : la cuirasse renforce vos capacités défensives.



VOTRE ARMEMENT



Dès le début de votre aventure, vous n'avez à votre disposition qu'une seule dague qui ne sera guère suffisante pour combattre les monstres. Vous trouvez d'autres sortes d'épées, qui augmentent votre force d'attaque et vous permettent d'éliminer les monstres plus rapidement.

Robe, vêtement de cuir, armure, cotte de maille... vous protègent plus ou moins contre les attaques des monstres.



**EDITEUR : SEGA
PRIX : C**

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : A ACQUERIR

NIVEAUX DE DIFFICULTE : -

CONTROLE : TRES BON

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 65%

Un écran d'état affiche vos forces et les objets magiques à votre disposition.

GRAPHISME 60%

Un décor qui a malheureusement tendance à devenir un peu répétitif.

ANIMATION 72%

Bonne animation, mais ce n'est pas l'essentiel : des déplacements trop rapides risquent de vous nuire.

BANDE-SON 65%

Une musique de fond, mais assez peu d'effets sonores, malheureusement..

JOUABILITE 85%

Très bonne, à condition de découvrir rapidement l'utilité de chaque objet magique.

DUREE DE VIE 92%

Infinie, car vous ne ferez jamais deux parties semblables !

INTERET 88%

Un jeu captivant aux difficultés progressives et qui réserve bien des surprises.

REVIEW



On ne présente plus Outrun, cette borne d'arcade qui a connu un grand succès et a été adaptée aussi sur micro. Vous allez conduire une voiture de sport sur différentes routes des Etats-Unis. Au départ, le choix vous est laissé entre trois types de route, au relief plus ou moins marqué, et les deux boîtes (automatique ou manuelle à deux rapports). En mode classique (celui de l'arcade), le but est de parvenir à l'étape suivante avant la fin du temps imparti mais, outre les difficultés du circuit lui-même, vous devrez aussi compter avec les autres usagers qui se croient vraiment seuls sur la route, roulant à leur vitesse et bloquant le passage. Juste avant la fin de l'étape, il faudra choisir son embranchement, ce qui conditionne

l'étape suivante et varie donc d'autant le jeu. Les collisions et sorties de route ne sont pas mortelles mais vous feront cependant perdre un temps précieux. Le second mode vous oppose à l'ordinateur. La course peut se dérouler sur dix circuits différents aux paysages variés. Le programme se révèle assez coriace et vous aurez du mal à gagner si vous vous "crashez" plus d'une fois. Enfin il est encore possible de jouer contre un ami, à l'aide de deux consoles reliées en réseau, les franches crises de rigolade sont alors assurées.



Et voilà, ça devait bien arriver, à conduire comme cela pied au plancher, même dans les virages.

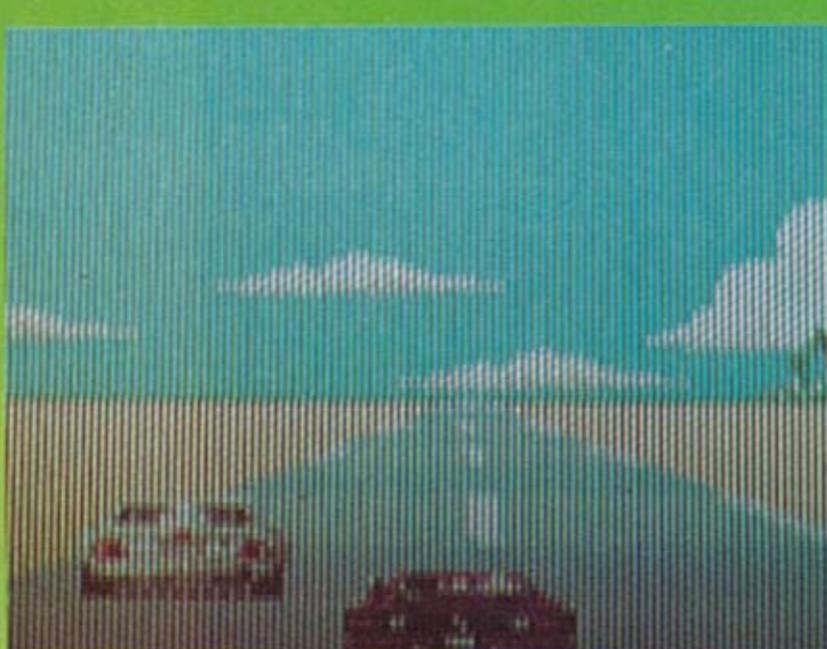
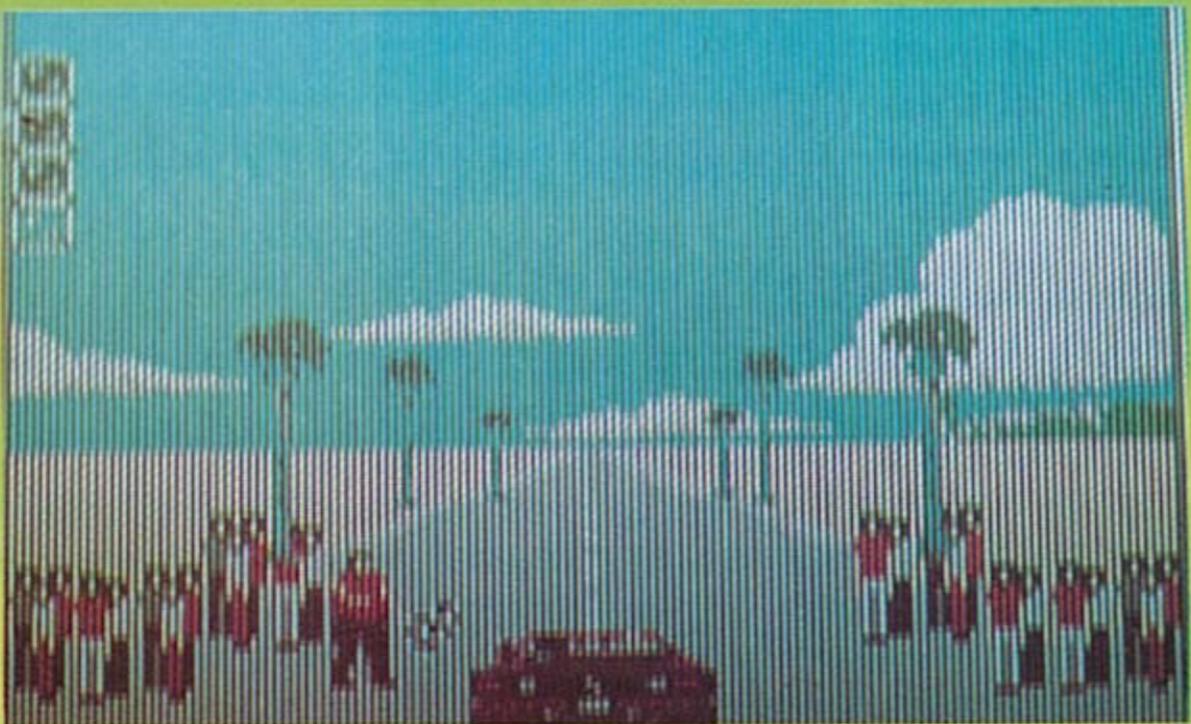


Redressez immédiatement si vous ne voulez pas finir dans le décor.



Négociez avec intelligence les virages qui sont signalés à temps.

OUTRUN

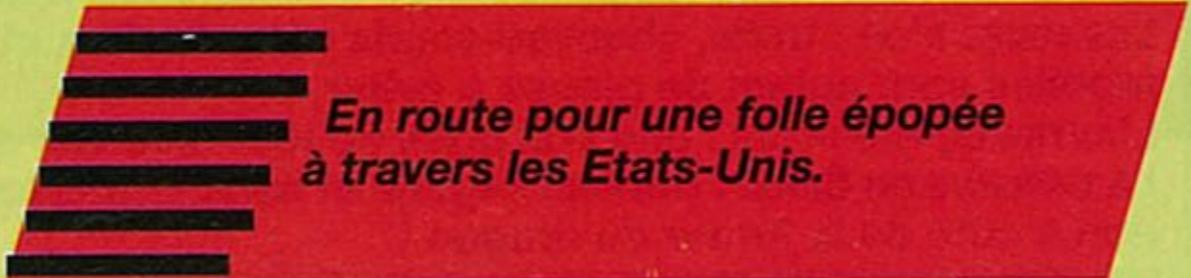
Allez-y, votre voiture est un peu plus puissante et la route droite.

COMMENTAIRE



SPIRIT

Ce programme ne semble pas avoir pris une ride en dépit des années. Il faut dire que la réalisation de qualité relève la sauce. Les décors et les voitures sont variés et la mise en couleur bien travaillée. L'animation est rapide et très fluide, avec un bon rendu de l'effet de vitesse. La musique est étonnante pour une console portable mais les bruitages d'action sont rudimentaires. Autre problème: la jouabilité avec boîte manuelle est loin d'être instinctive. Un excellent jeu cependant, surtout à deux.



En route pour une folle épopée à travers les Etats-Unis.



SEGA PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	83%
Options de jeux variées et jeu à deux bienvenu.	
GRAPHISME	84%
Décors et véhicules bien travaillés.	
ANIMATION	83%
Rien à dire : ça bouge vite et bien.	
BANDE-SON	75%
Musique super, bruitages moches.	
JOUABILITE	82%
Parfaite, sauf pour la boîte manuelle.	
DUREE DE VIE	82%
Le jeu est vaste et enrichi de nombreuses options.	
INTERET	88%
Une excellente course de voitures, surtout à deux.	

1-2 JOUEURS



CARTOUCHE



REVIEW

Le château de Mordroc est le théâtre d'étranges légendes. Ne dit-on pas qu'une odeur nauséabonde émane de ses murs froids et sinistres, annonciatrice de la présence du dragon cracheur de feu ? D'autres affirment qu'il retient prisonnière la délicieuse princesse Daphné, au plus profond des entrailles de la Terre ? Seul un chevalier sans peur et sans reproche peut mettre fin à ces histoires en se rendant au château. Dirk le Téméraire fait partie de cette race d'homme, prêt à affronter les hordes d'ennemis pour libérer la jeune fille. Son aventure commence à l'entrée de la sinistre demeure, sur le pont-levis. Une sorte de monstre du Loch Ness sort de l'eau et crache des piques de feu. Sauter, ramper, lancer des couteaux sont les seules actions de Dirk. Régulièrement, des oiseaux de mauvais augure foncent sur le héros et, à chaque fois qu'ils le touchent, lui font perdre des points d'énergie. Cinq vies au départ semblent suffisantes. Pourtant la plupart des adversaires sont mortels : un seul contact et c'est la fin. De fréquents bonus redonnent courage et force au joueur : haches, dagues, bombes, énergie, vie, points, flambeaux et pièces d'or. La nouvelle arme trouvée remplace automatiquement l'ancienne. Le flambeau est indispensable pour éclairer certains endroits obscurs. Pour multiplier vos chances de réussite, il vaut mieux sélectionner l'option deux joueurs (deux manettes de jeu), ainsi, à tour de rôle, vous dirigerez les deux joueurs.



Même en vous prosternant devant le roi "lézard", vous serez victime de son vice : voler votre or ! Il faut l'abattre avant qu'il ne vous touche.



Première difficulté, et elle est de taille. Il n'existe qu'une seule solution pour rentrer dans le château : tuer le serpent de mer cracheur de feu !

DRAGON'S LAIR

En attrapant l'icône G, le joueur reçoit de l'or. L'argent qu'il amasse est comptabilisé à la fin de chaque niveau dans le "Gold Bonus".

LES NIVEAUX DU CHATEAU

Voilà ce qui vous attend... si toutefois vous arrivez jusqu'au bout !

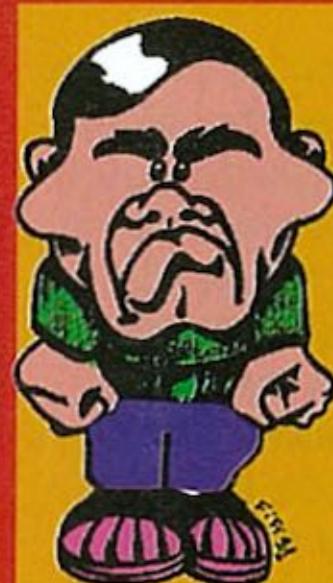
- LE PONT-LEVIS : les planches sont branlantes !
- LE HALL D'ENTRÉE : première rencontre avec le roi "lézard flottant".
- LA SALLE DES TRÉSORS : un monstre de fin de niveau coriace garde le trésor. Dur, dur !
- LE MONTE-CHARGE : plate-forme qui s'arrête à tous les étages. Dirk doit trouver la bonne sortie.
- LE CACHOT : tuer tous les prisonniers à l'exception d'un seul.
- LES MINES D'OR : trolls, chauves-souris sanguinaires et plates-formes mobiles sont autant de pièges à éviter.
- L'ANTRE DU FAUCHEUR : une vraie prise de tête face aux crânes volants...
- LA CAVERNE DU SINGE : bébés dragons et eaux empoisonnées ne sont rien à côté de la fureur du dragon !

L'arme idéale pour le début de jeu : la hache malheureusement inefficace contre les portes qui s'ouvrent et se referment à la manière d'une guillotine. Si vous

REVIEW



COMMENTAIRE



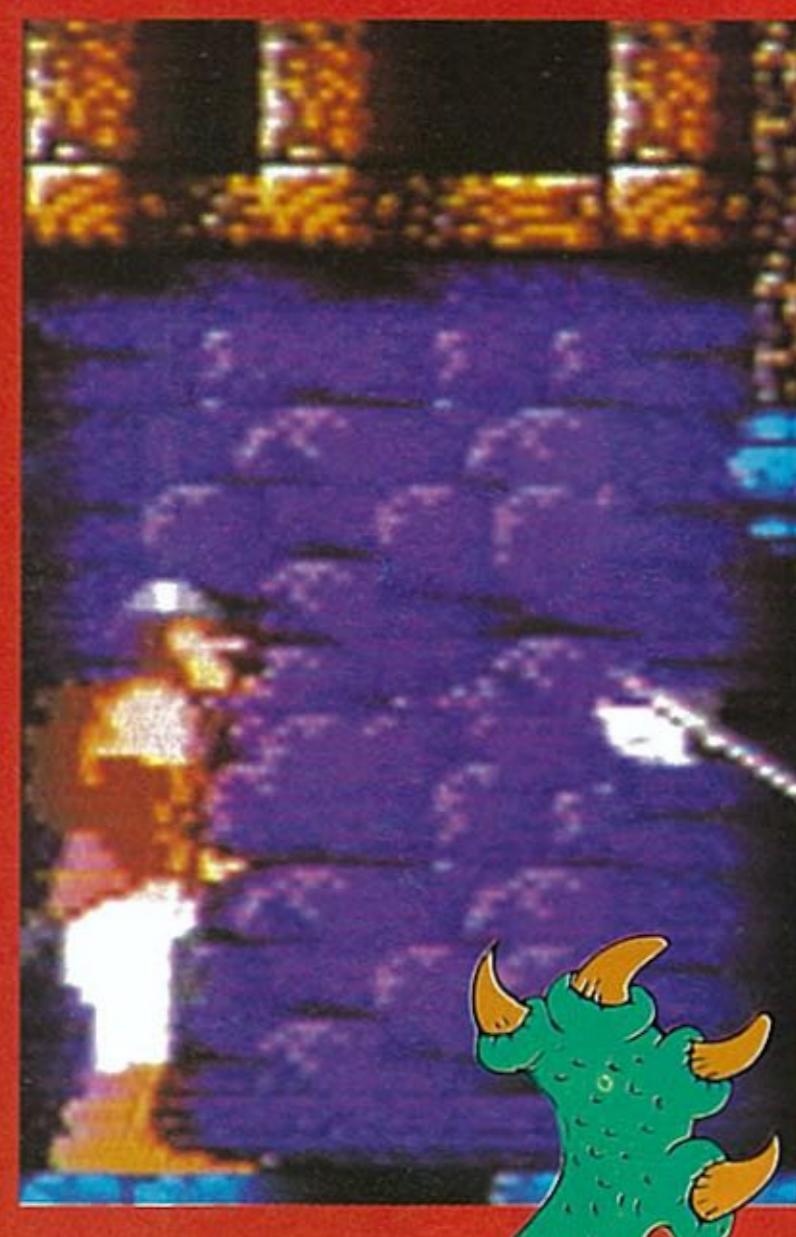
Quel plaisir peut-on tirer d'un jeu qui ne respecte pas la règle élémentaire qui consiste à doser la difficulté ? Quand vous aurez vu la cartouche, vous comprendrez pourquoi je réagis ainsi !

NAVARRO

Dragon's Lair est injouable, et ce pour deux raisons : le déplacement du personnage se fait pixel par pixel et la perte d'une vie est trop systématique. Si vous avez une bonne mémoire et de bons yeux, vous avez peut-être une chance de terminer le jeu. Pour cela, il faut pouvoir se rappeler l'endroit exact où le joueur doit se placer pour éviter les tirs ennemis. Malgré une réalisation sans reproche, ce programme est à éviter !



Les ennemis sont nombreux et redoutables. Un seul contact avec le monstre derrière les barreaux, le serpent sorti de nulle part ou l'araignée qui se balance au bout de son fil, et une de vos vies disparaît. La mouche ne vous retire que des points d'énergie....



manquez de synchronisation, vous serez transformé en escargot.

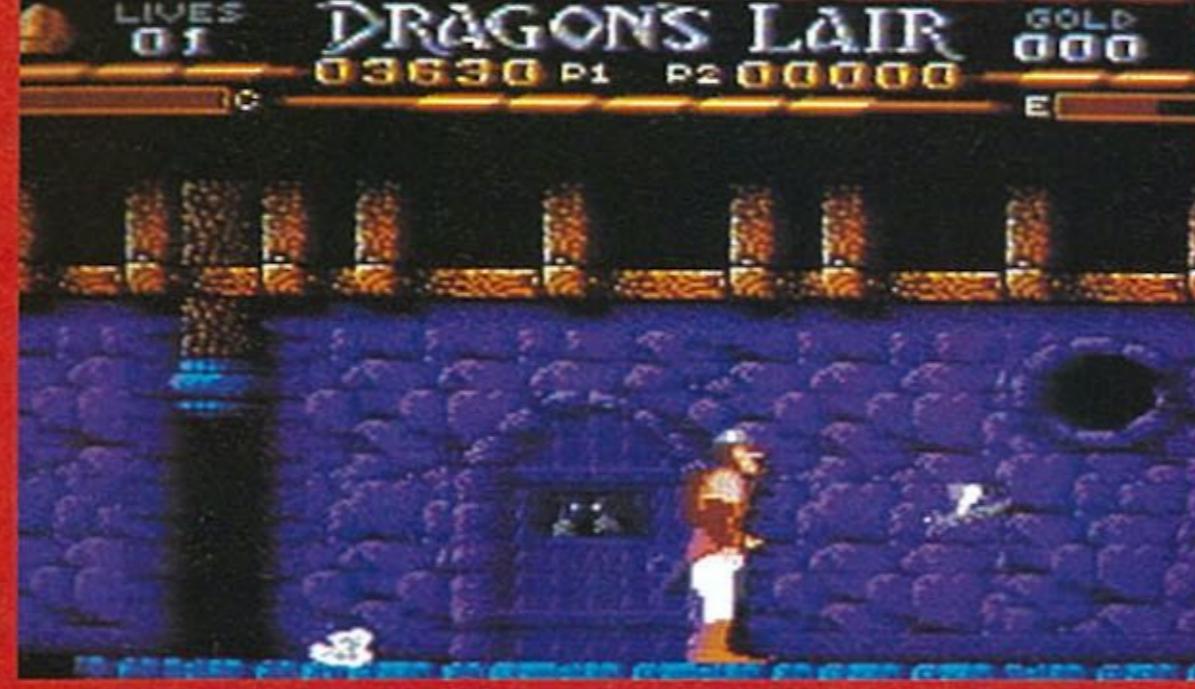


COMMENTAIRE



AXEL

Quelle frustration de passer une heure au même endroit ! Il est vrai que, par la suite, chaque recoin et chaque pierre du château n'ont plus de secret pour vous. Après une centaine de Game Over, vous arriverez (peut-être !) à passer les premiers niveaux sans vous faire toucher. Déjà sur micro, ce problème de jouabilité avait été évoqué. Il semble que cela n'ait pas servi à grand-chose !



**EDITEUR : ELITE
PRIX : C**

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : "HARD"

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : 0

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0

CONTROLE : MOYEN

1-2 JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 60%

La seule option concerne le nombre de joueurs. Les écrans de présentation sont très moyens.

GRAPHISME 85%

Les graphismes sont très soignés et contribuent à la qualité de ce soft.

ANIMATION 85%

C'est aussi une réussite. Les mouvements du personnage sont souples et réalistes.

BANDE-SON 86%

Assez réussie.

JOUABILITE 20%

Uniquement jouable si vous êtes sous tranquillisants ! Le manque de dosage et la difficulté trop élevée rendent le jeu sans intérêt.

DUREE DE VIE 42%

Vous aurez beaucoup de mal à terminer la partie. Crises de nerfs à prévoir.

INTERET 31%

Un jeu injouable est par définition raté et donc sans intérêt.



REVIEW

Voici enfin un excellent jeu d'échecs qui conviendra aux plus novices comme aux plus expérimentés. Ses possibilités très étendues en font un jeu complet comparable aux meilleurs.

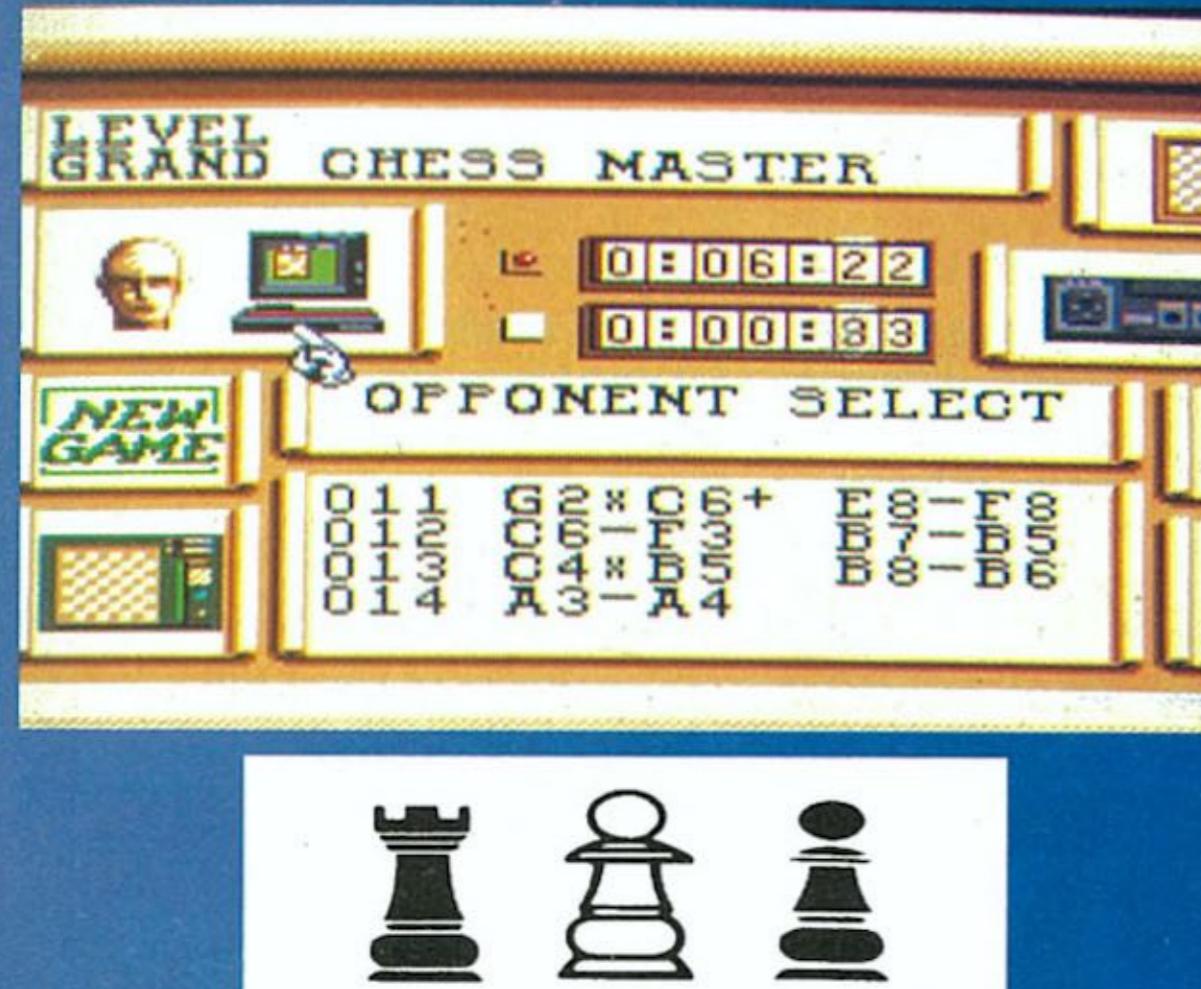
UN LARGE CHOIX D'OPTIONS



Vous pouvez choisir neuf niveaux de jeu, de simple débutant à grand maître. Trois autres options n'affectent pas la difficulté du jeu mais règlent le temps réservé à chaque coup ou permettent de résoudre un problème en un minimum de coups. Grâce au sélecteur de mode, vous choisissez de jouer contre l'ordinateur ou contre un ami, à moins que vous ne regardiez l'ordinateur jouer contre lui-même. Pendant la partie, une voix commente les différents coups, qui sont également mémorisés et que vous pouvez consulter à tout moment.

AU COURS D'UNE PARTIE

Sega Chess connaît heureusement toutes les règles du jeu, y compris la promotion du pion en une pièce quelconque, même si la reine est automatiquement proposée. Une possibilité intéressante pour corriger vos erreurs tactiques consiste à revenir en arrière et à reprendre la partie. Si vous êtes coincé et cherchez en vain la solution idéale, l'ordinateur vous suggère le coup qui lui semble le meilleur. Vous n'êtes absolument pas obligé de suivre ce conseil : après tout, votre console n'a pas forcément toujours raison !

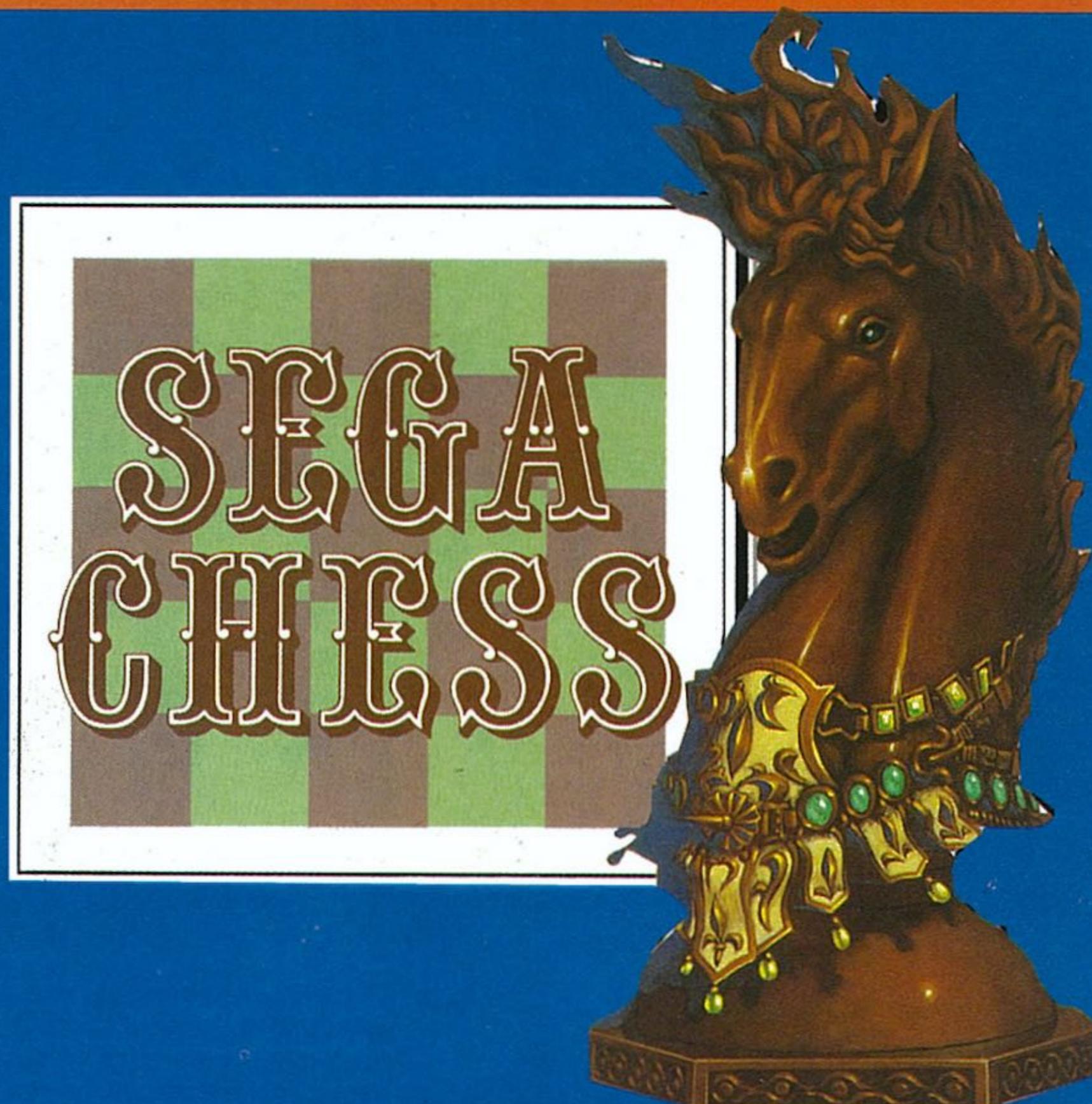


COMMENTAIRE



ROSANNA

Etant donné que je suis particulièrement mauvaise aux échecs, je compte bien sur Sega Chess pour me permettre de faire quelques progrès, avant de me confronter à l'excellente Calamity Jane. J'aime bien regarder jouer l'ordinateur contre lui-même, lui demander des conseils ou m'entraîner à résoudre quelques problèmes classiques. J'apprécie surtout le fait de prendre la place de la console lorsqu'elle va gagner et de laisser l'ordinateur se débattre avec les quelques pièces qu'il me reste : très instructif également ! L'option de jeu en 3D ajoute un petit peu de réalisme, même si elle ne facilite pas toujours la vision de l'échiquier. Précipitez-vous même si vous ne connaissez pas grand-chose aux échecs, et n'oubliez pas que, de même que vos amis, la console n'est pas invincible, heureusement !





L'ECRAN DE CONFIGURATION

Vous disposez les pièces comme vous le souhaitez. C'est une excellente méthode pour s'entraîner à résoudre des problèmes ou pour essayer différentes techniques.

Victoire, les blancs gagnent !

WHITE WINS



COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Certes Sega Chess est un jeu aux options très nombreuses et très complètes qui convient parfaitement à tous les joueurs quel que soit leur niveau. Cela dit, il convient d'émettre quelques regrets. Le graphisme, relativement simple, n'a manifestement fait l'objet d'aucune recherche particulière. Pratiquement jamais de musique, seule une voix astmatique s'essouffle lamentablement au fur et à mesure de la partie. Quelques petits gadgets auraient également été les bienvenus, qui auraient pu enlever un certain côté austère du jeu. Malgré tout, cette cartouche s'affirme comme indispensable pour les amateurs du genre, d'autant plus que l'on peut y jouer à deux.

LES ECHECS EN 3D

- Vous n'avez plus les mêmes options que dans le jeu en 2D. Ainsi vous ne pouvez plus revenir en arrière dans la partie ni demander quelques suggestions tactiques à la console.

- La pièce que vous allez jouer apparaît sur le côté de l'échiquier.

- Tournez l'échiquier et voici la situation telle que la voit votre adversaire : une perspective intéressante !

**EDITEUR : sega****PRIX : c****DISPONIBILITE : OUI****DIFFICULTE : selon niveau****NOMBRE DE VIES : —****OPTION CONTINUE : —****NIVEAUX DE DIFFICULTE : 9****CONTROLE : EXCELLENT****1-2 JOUEURS****CARTOUCHE**

PRESENTATION 75%

Les écrans d'option sont tout à fait clairs et très complets.

GRAPHISME 70%

Aucune invention, mais les pièces se reconnaissent sans aucun problème.

ANIMATION 60%

Ce n'est pas le plus important dans ce type de jeu.

BANDE-SON 60%

Aucune musique ne soutient vos efforts de réflexion intense.

JOUABILITE 80%

Du débutant au grand maître.

DUREE DE VIE 95%

De très grandes possibilités de jeu.

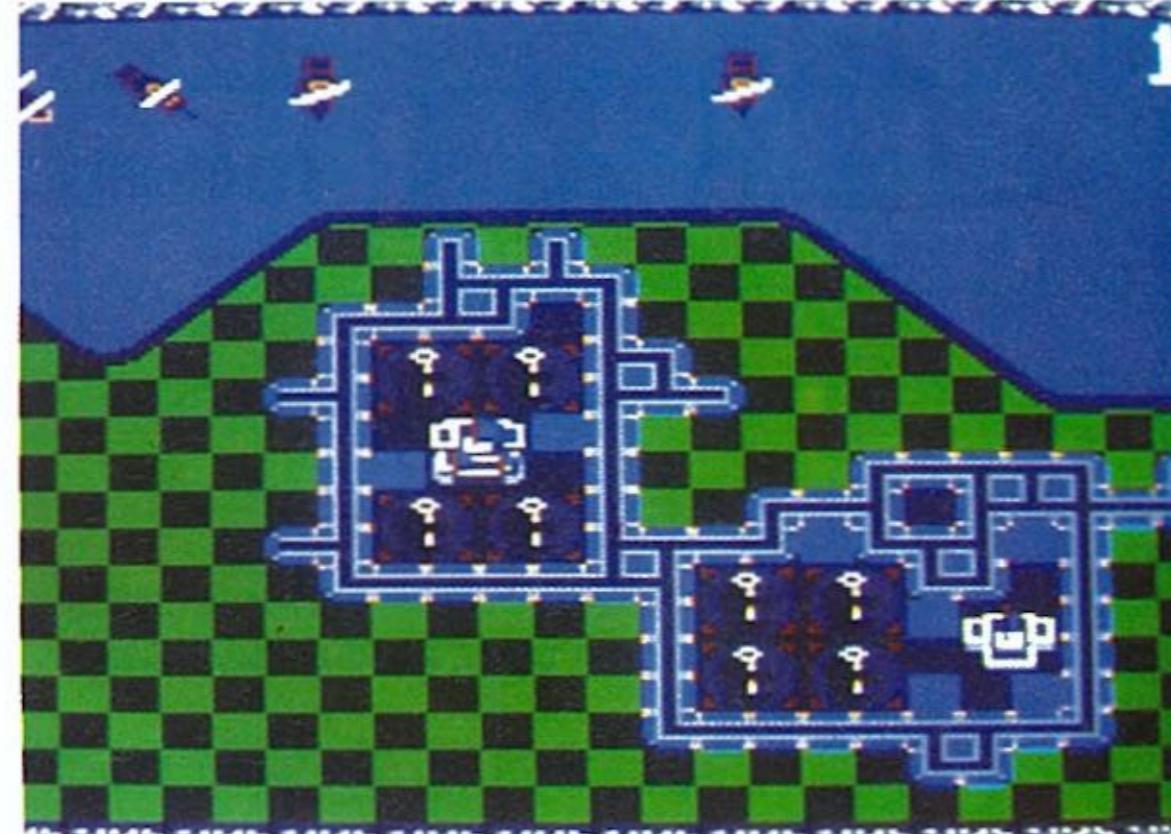
INTERET 88%

Indispensable pour s'initier ou confirmer ses talents.



REVIEW

Vous voilà plongé au cœur du XVI^e siècle et la guerre occupe le plus clair de votre temps. Vous êtes chargé de protéger les fortifications d'une île et de veiller sur les installations de canons. Cette terre au milieu de la mer en proie à l'avidité de l'armada espagnole, vous devez repousser ses redoutables attaques maritimes en vous servant de vos canons. Il faut aussi veiller sur les fortifications qui protègent les châteaux. Rampart est une conversion d'un jeu d'arcade Atari, qui a remporté récemment un succès modéré. Ce jeu se situe à mi-chemin entre Tetris et l'ancien jeu d'arcade Missile Command. Il alterne entre stratégie et shoot-them-up. Pour ce qui est de la stratégie, vous devez relier des murs de fortification entre eux pour protéger au mieux vos forts et placer de manière ingénieuse vos canons à l'endroit où ils auront le plus de chance de causer le maximum de dégâts. Ensuite, vous passez à la phase shoot-them-up. En utilisant le viseur de vos canons, vous le pointez sur les vaisseaux qui tentent de s'approcher et baoumm! Toute la flotte ennemie doit être ainsi détruite si vous voulez sauver l'île.



BAIES ET FORTS

Il y a quatre baies à défendre, chacune dispose de trois forts. Vous en sélectionnez un. Au début, il y a quatre canons pour le protéger. Après chacune des attaques repoussées, le joueur reçoit des canons supplémentaires dont le nombre est proportionnel à la grandeur de territoire défendu. A vous de relier les trois autres forts afin d'agrandir votre territoire et de recevoir plus de canons. Votre puissance de feu n'en sera que plus importante.



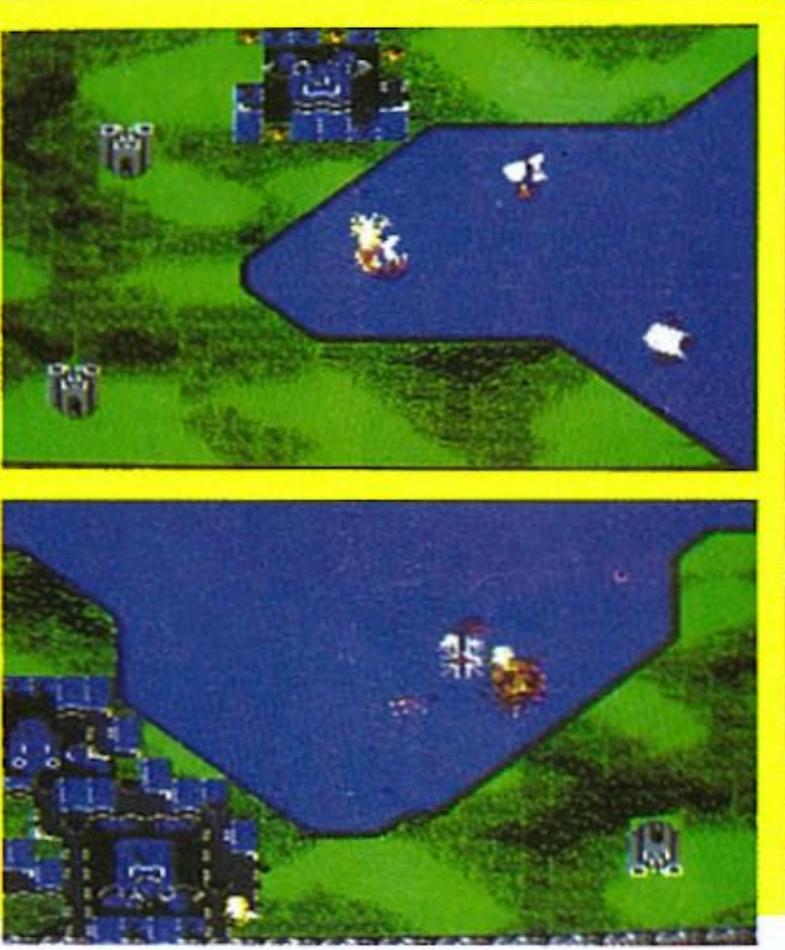
▲ Les points de territoire vous sont alloués selon le nombre de terrains que vous avez fortifiés

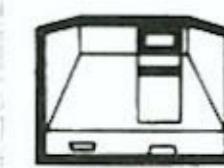
RAMPART



FREGATE A L'HORIZON!

La facilité ou la difficulté de la partie stratégique dépend avant tout de vos performances lors des niveaux arcade. Un nombre varié de navires ennemis font voile vers votre baie en lançant des boulets de canon. Le joueur est équipé d'un viseur dont il se sert pour pointer ses canons sur l'ennemi. Il y a autant de tirs possibles en même temps, à l'écran, qu'il y a de canons, ce qui veut dire qu'il faut tout le temps être prêt à viser. Sans répit et avec rapidité, les vaisseaux adverses cherchent à vous encercler. La précision de leurs canons est redoutable. A vous d'être encore plus précis dans vos tirs. Des bateaux coulés et la progression de l'ensemble est ralentie ! Deux tirs sur le même vaisseau et c'est la fin !



SEGA**REVIEW**集
ナシ**RAMPART****JEU DE CONSTRUCTION**

Il est inévitable qu'à un moment, un de ces maudits vaisseaux détruise une partie de vos fortifications ; la partie n'est pas terminée pour autant ! Vous allez pouvoir réparer les dégâts en passant en mode stratégique. A l'époque, les architectes n'avaient pas forcément des plans de constructions bien établis ; ainsi, les blocs de murs ont été façonnés de manière aléatoire. Les réparations s'avèrent d'autant plus difficiles que le temps vous est compté. Si vous laissez des lézardes dans vos défenses, inutile de dire que vous ne ferez pas long feu.

**PIRATE ET ARCADE**

Rampart est apparu au début de l'année 91 dans les salles d'arcade. La combinaison de stratégie et shoot-them-up lui a valu une certaine audience bien qu'il n'ait jamais atteint le succès des autres machines d'Atari. Toutefois, si vous jouez à Rampart dans une salle d'arcade, vous serez séduit.

**PARTIE A DEUX**

Vous pouvez jouer à Rampart à deux joueurs simultanément. Chaque participant contrôle alors un fort et fait face à la même opposition. A première vue, cela paraît simple, mais cela se complique lorsque l'on y regarde de plus près : comme deux joueurs occupent le même espace, cela signifie moitié moins de territoires pour chacun à moins que vous ne voliez une partie de ce qui appartient à l'autre joueur ! Il faut donc que vous soyez le plus rapide dans vos décisions si vous voulez agrandir vos territoires.



▲ Un des tableaux qui comptabilise vos points.

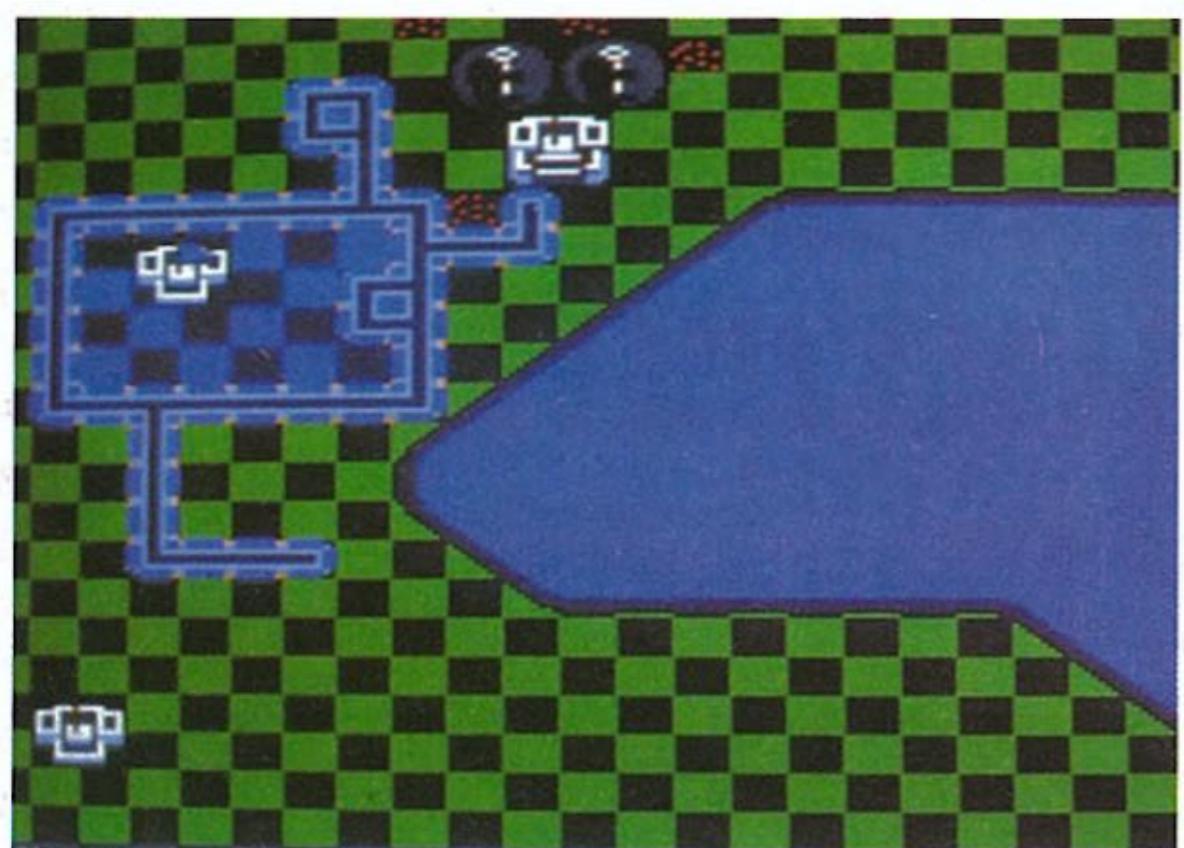
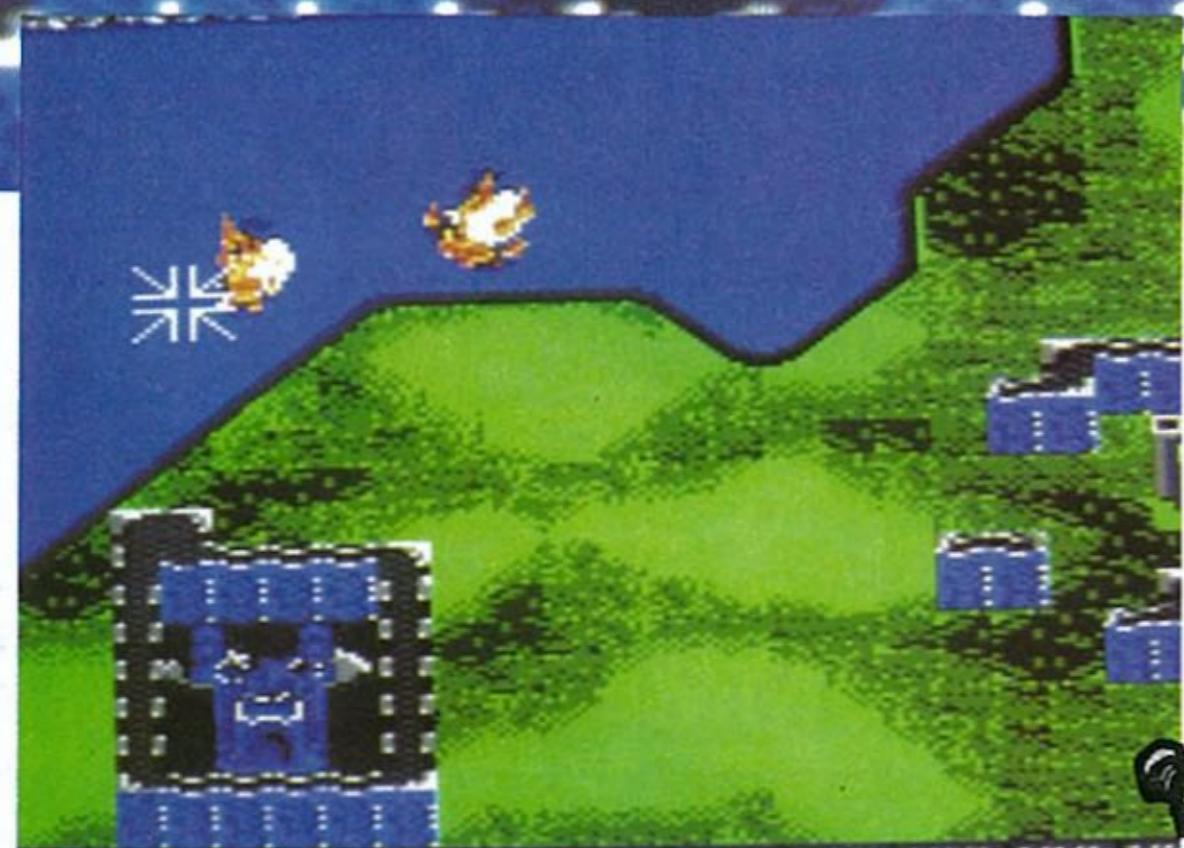
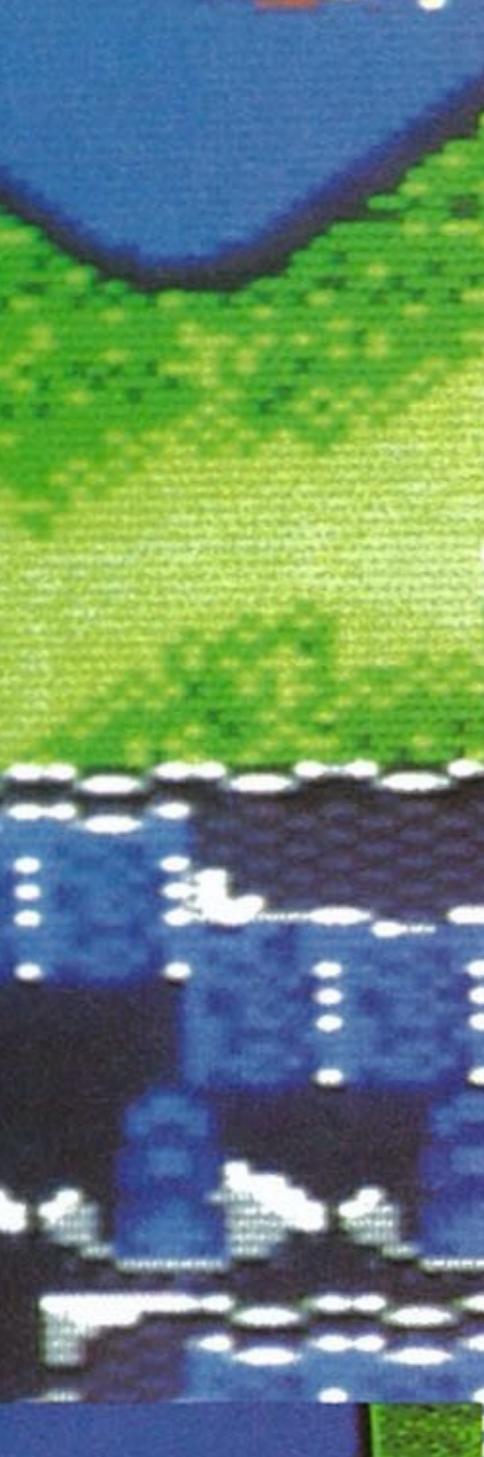
COMMENTAIRE

JULIAN

Rampart a fait partie des jeux d'arcade les plus originaux de l'année dernière et je le dis d'autant plus facilement que j'y ai joué de nombreuses fois. C'est un jeu simple mais le challenge est passionnant et va vous tenir en éveil. Que vaut cette version Master System comparé à l'original ? Pas de problème, elle est excellente ! Toutes les caractéristiques du jeu d'arcade ont été parfaitement adaptées. La difficulté est même plus grande. Les graphismes et le son ne sont pas terribles mais même dans la version arcade, ce n'était pas génial. Heureusement, le jeu dispose d'une jouabilité à toute épreuve. Divertissant, accrocheur et d'une durée de vie élevée (surtout en mode deux joueurs), Rampart ne devrait pas vous laisser indifférent.



REVIEW



COMMENTAIRE



RAD

Que dire de plus de ce superbe-extra-génial-jeu-original ? Le mélange arcade/shoot-them-up et stratégie peut surprendre au début, mais il s'avère à la longue très efficace. Les commandes répondent parfaitement et les actions sont riches et rapides. Les graphismes sont colorés bien que manquant un peu de lisibilité, et le son est moyennement intéressant (musique "épaisse" et effets ternes !). Si vous recherchez un jeu original qui fasse appel à vos réflexes et à votre réflexion, n'hésitez pas une seconde : Rampart est fait pour vous !

TENGEN
PRESENTS
RAMPART

© 1991 BY TENGEND
CONVERSION BY PUNK DEVELOPMENT

Start
Options

EDITEUR : TENGEND
PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : FACILE

1-2
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 40%

Peu d'options et simple écran de présentation. On attendait plus d'un tel jeu !

GRAPHISME 61%

Les couleurs des sprites sont gaies mais ça ne fait pas oublier les tremblements dans l'animation des navires.

BANDE-SON 60%

Une musique sans originalité et des effets sonores médiocres.

JOUABILITE 88%

Pas de problème de ce côté-là. On est tout de suite accroché par l'action.

DUREE DE VIE 80%

Avec le mode deux joueurs vous allez passer d'agréables moments qui risquent de durer, durer, durer...

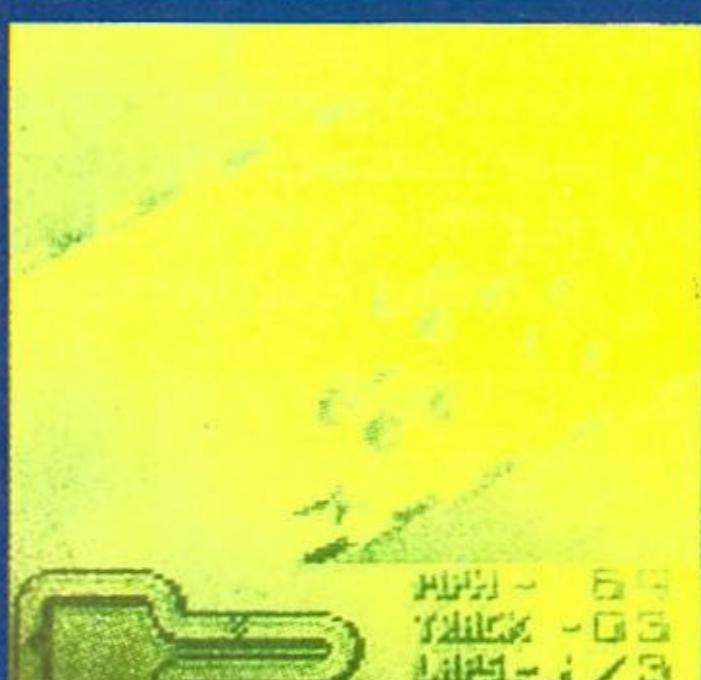
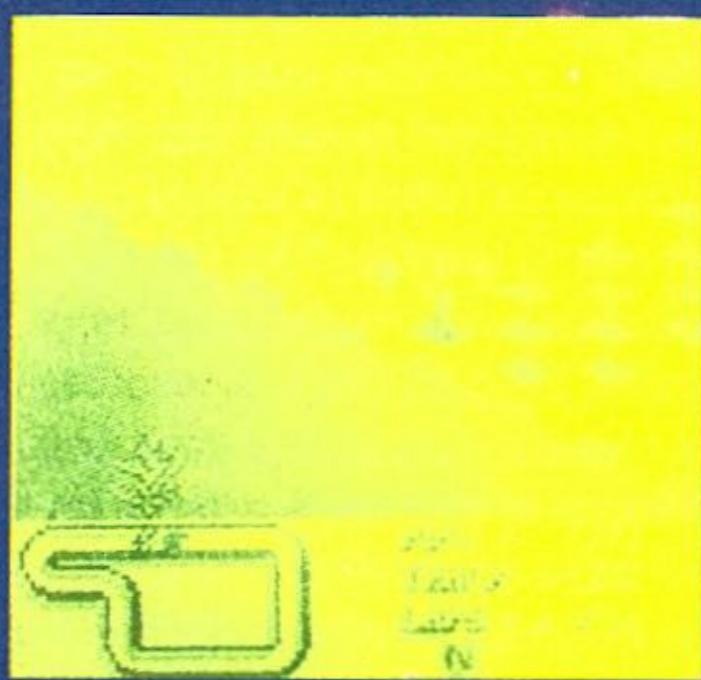
INTERET 85%

Un jeu original qui a su, en utilisant des idées vieilles comme le monde, faire un produit neuf. La Master System peut être fière de posséder un tel jeu.



Sous ce nom bizarre se cache une course de voitures radio-commandée pour le moins étonnante. Le but est de parcourir le maximum de circuits, où vous êtes opposé à trois autres véhicules. Si vous arrivez dernier, vous êtes disqualifié et perdez un de vos trois crédits. Le bouton A sert à accélérer, et les flèches latérales à tourner votre véhicule. Le bouton B permet, lui, d'utiliser l'arme en cours, missile ou piquants, bien utiles pour détruire les concurrents qui se trouvent devant ou derrière vous. Votre voiture, au départ peu performante, peut être améliorée en ramassant divers éléments répartis sur les circuits : moteur, pneus et batteries, chacun étant disponible en cinq puissances. De plus, les lettres composant le mot "Nintendo" doivent elles aussi être ramassées : quand le mot est complété, une nouvelle voiture, plus performante, vous est octroyée (quatre sont disponibles). Les circuits défilent en vue de dessus, dans un scrolling multidirectionnel des plus étonnantes. Les concurrents sont au début lents et peu efficaces (en fait, dans les premiers niveaux, ils semblent vous attendre), mais par la suite les choses se corsent ! Les circuits, au début fort simples, s'agrémentent progressivement de flaques d'huile, d'eau, de sable, de rétrécissement de chaussée, de plots... Les bruitages rendent bien le bruit du moteur, les dérapages et les explosions. Il est possible de jouer à deux en reliant deux Game Boy, ou à quatre si vous disposez de l'adaptateur correspondant.

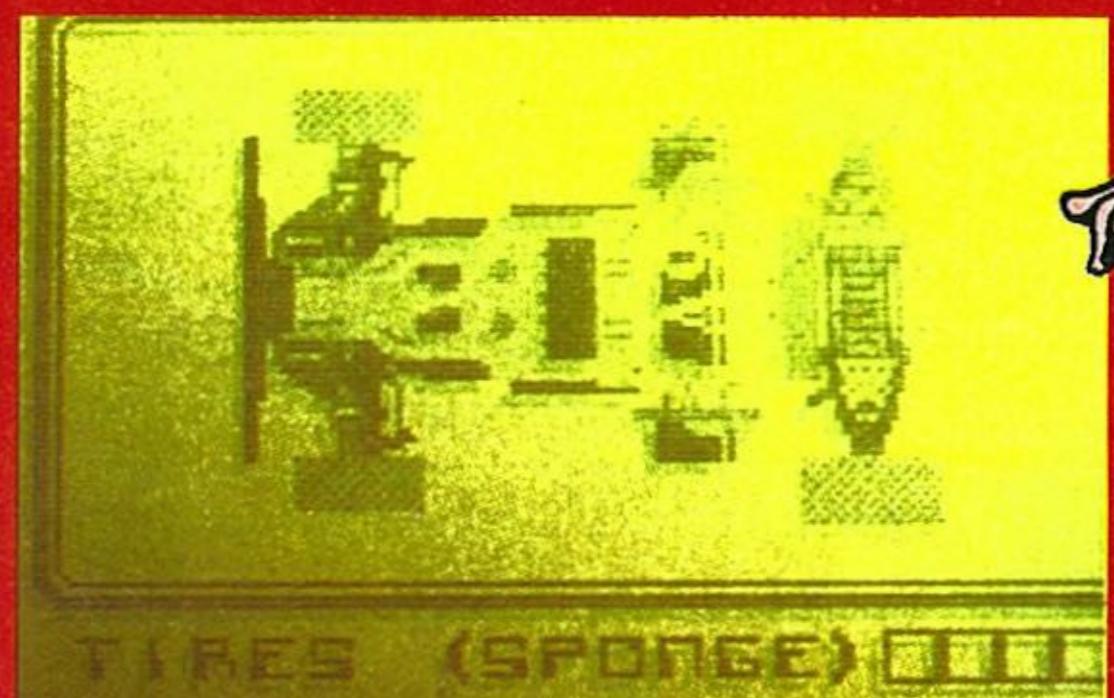
Vitesse du scrolling, maniabilité du véhicule, bonus variés sont quelques-uns des bons points de ce jeu. Les flèches sont un "accélérateur" qui donnent à votre bolide une vitesse impressionnante pendant quelques instants. Le chiffre au-dessus de votre voiture indique en permanence votre position.



SUPER R.C. PRO-AM



Pour peu que vous ayez ramassé le bonus correspondant, votre véhicule est amélioré en fin de course : moteur plus puissant, pneus plus adhérents ou batterie améliorant l'accélération.



COMMENTAIRE



WIEKLEN

les premiers niveaux de ne pas passer à côté ; en effet, au niveau 15, vous n'aurez pas le temps de vous arrêter pour les récupérer ! Les armes doivent être utilisées à bon escient car elles ne sont pas en nombre illimité. Cela force à mêler réflexes purs (la conduite) et stratégie (l'utilisation des armes); un cocktail détonant !

J'adore ce jeu ! Techniquement parfait, il est surtout éminemment jouable, et la progressivité dans les différentes courses est parfaite. Les bonus sont la clef du succès, et il est très important dans

NINTENDO PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION 85%

Divers écrans vous mettent dans l'ambiance !

GRAPHISME 65%

Graphismes petits, d'une lisibilité parfois relative.

ANIMATION 90%

Scrolling multidirectionnel, mouvements instantanés !

BANDE-SON 80%

Bruits de moteur, dérapages, tirs, explosions...

JOUABILITE 80%

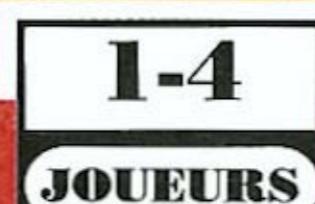
Le contrôle est pratique une fois assimilé.

DUREE DE VIE 90%

Plus de 40 courses de difficulté croissante.

INTERET 92%

Une si petite console et de si bons jeux !

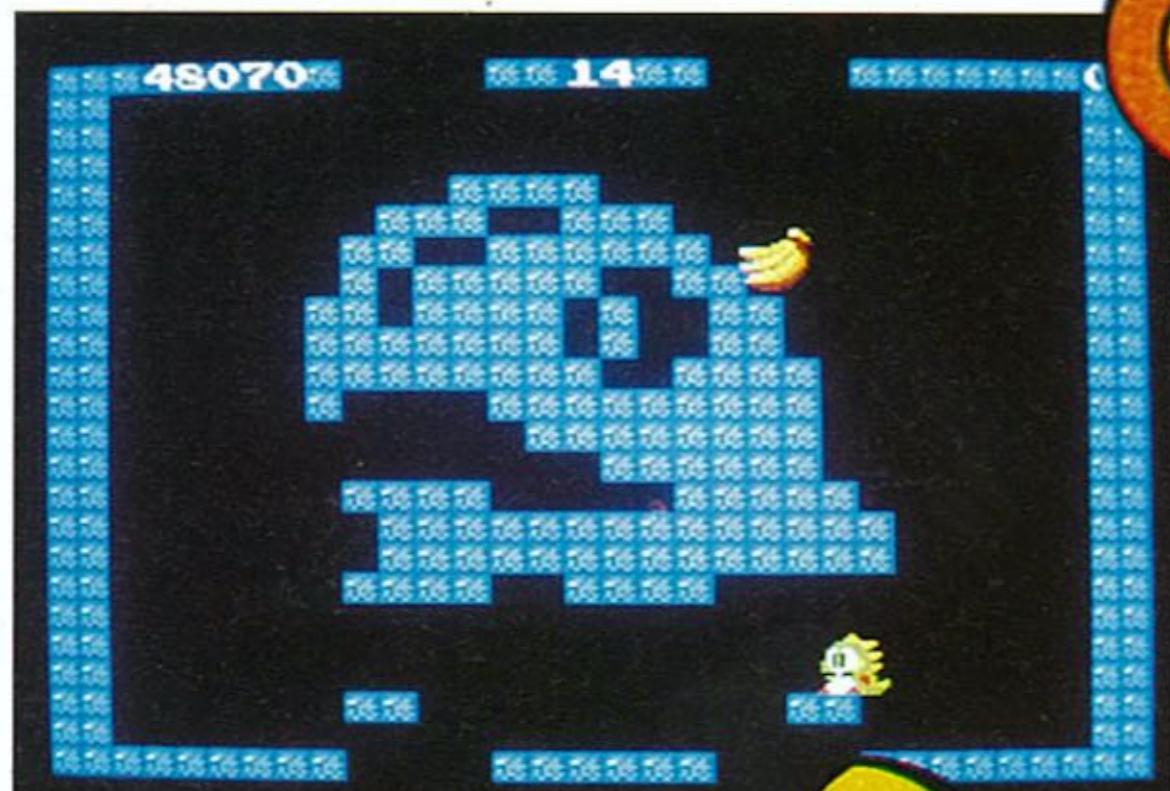




a vie est parfois compliquée ! Prenez, par exemple, Bub et Bob. Il y a encore quelques instants, ils étaient eux-mêmes. Maintenant ils sont transformés en dinosaures souffleurs de bulles ! Mais qui peut bien être l'auteur de cet acte ignoble ? Ne cherchez plus : l'affreux baron Von Blubba est le responsable. Pour retrouver leur forme originelle, les deux petits dinosaures doivent traverser les cent niveaux d'un monde de plates-formes complètement dingue et détruire, à la fin, le baron.

Ce travail se révèle terriblement difficile vu le nombre de larbins qui ont reçu l'ordre de ne pas les laisser passer. Pour se défendre, nos deux brontosaures fabriquent de grosses bulles.

Au fur et à mesure, les écrans deviennent de plus en plus difficiles, les ennemis augmentent leur vitesse et ils sont beaucoup plus "intelligents". Il faudra être parfaitement entraîné pour passer tous ces obstacles.



▲ Il faut se laisser tomber...



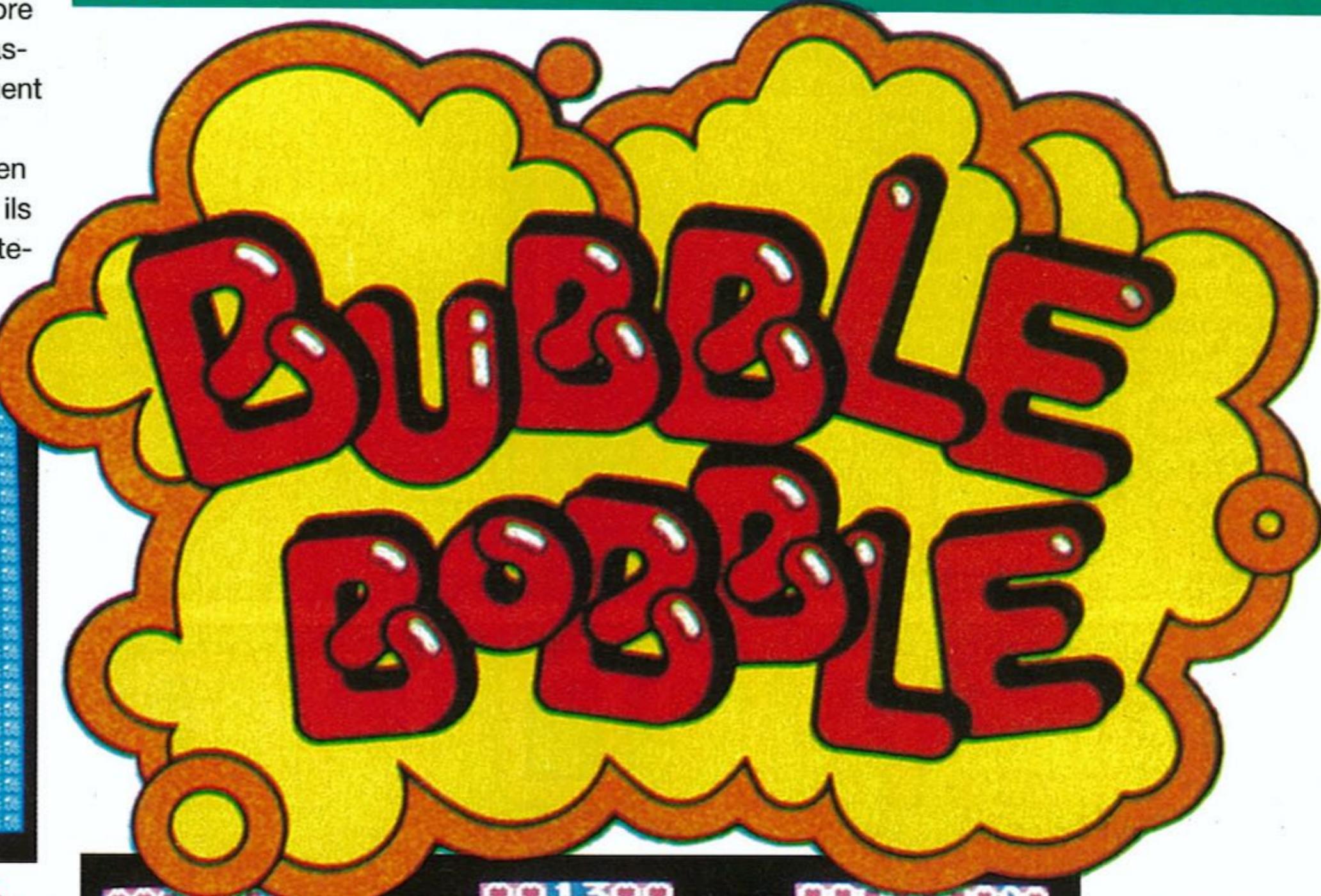
COMMENTAIRE



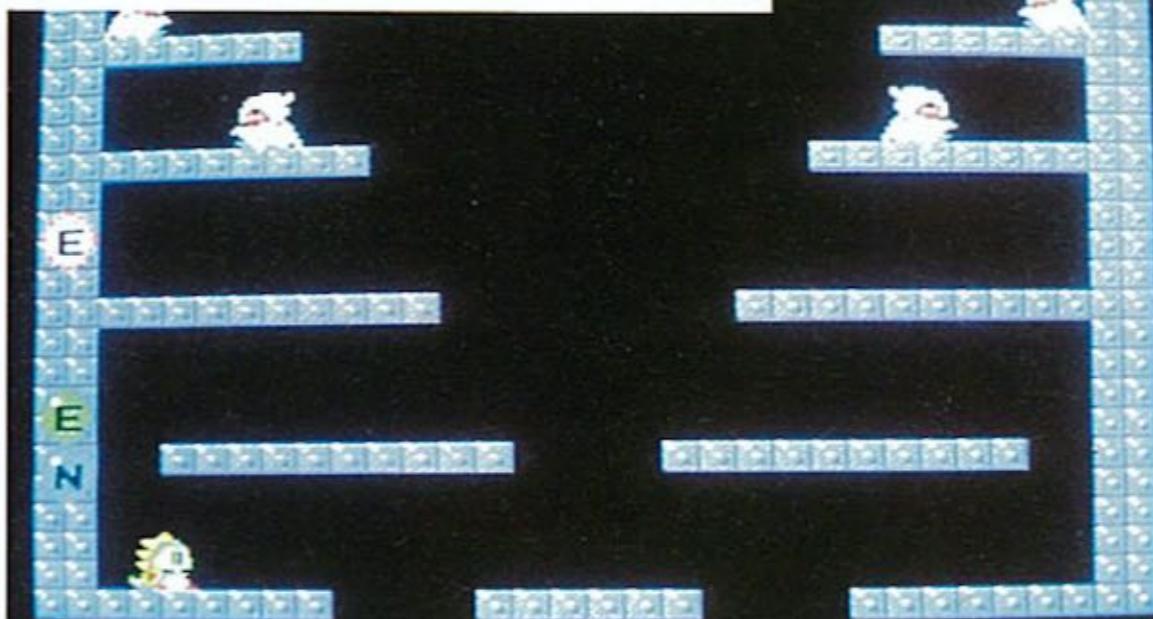
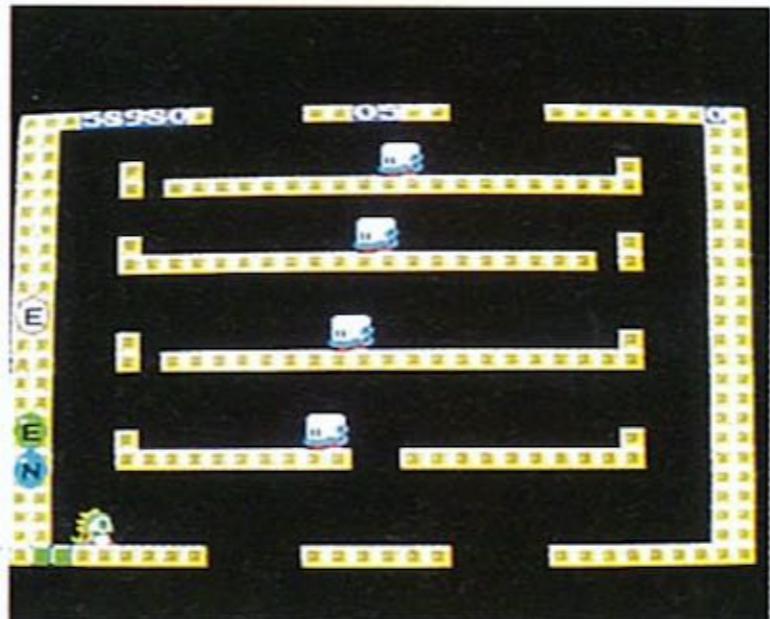
RAD

Bubble Bobble est l'un des plus vieux jeux de plates-formes. En l'adaptant sur Master System, Sega lui a redonné une deuxième jeunesse. Les graphismes sont agréables, bien qu'il y ait parfois des tremblements de sprites. Le son et les bruitages sont amusants et la musique est une interprétation fidèle de l'original. La jouabilité du jeu d'arcade a été fidèlement restituée. C'est une véritable fête de bulles qui explose à l'écran.

L'excitation est à son comble lorsque vous vous apprêtez à emprisonner vos adversaires dans les bulles. Le système des vies continues ne gâche en rien le plaisir que l'on ressent une fois la partie commencée.



◀ Qui a dit que la romance était finie ?



SEGA**REVIEW****LES ECRANS SUPER SECRETS**

L'originalité de Bubble Bobble sur Master System, c'est l'apparition d'écrans secrets, absents du jeu d'arcade initial. Aussi loin que nous ayons pu aller dans le jeu, nous avons découvert cinq chambres secrètes remplies de chouettes choses et de points-bonus!

► Regardez ! Une chambre secrète ! Elle contient de nombreux trésors qui contenteront sûrement Bub ou Bob..

**DES BULLES,
ENCORE DES
BULLES...**

Le Baron Von Blubba a bêtement laissé se disperser, à travers les niveaux plusieurs éléments qui vont servir à nos deux brontos :

BUBBLEGUM : qu'il soit résistant, à longue portée, rapide ou de courte de distance, il fait des bulles pour neutraliser les ennemis.

THEIERE : elle offre le Super Bubble Up", un concentré des caractéristiques du Bubblegum..

PARAPLUIE : il téléporte un ou deux joueurs à des niveaux supérieurs. Très pratique pour les niveaux difficiles qui ne pourraient pas se terminer autrement.

BULLE ECLAIR : quand elle explose, elle laisse sortir un éclair qui traverse tout l'écran. Tous les ennemis se trouvant sur son passage sont changés en diamants !

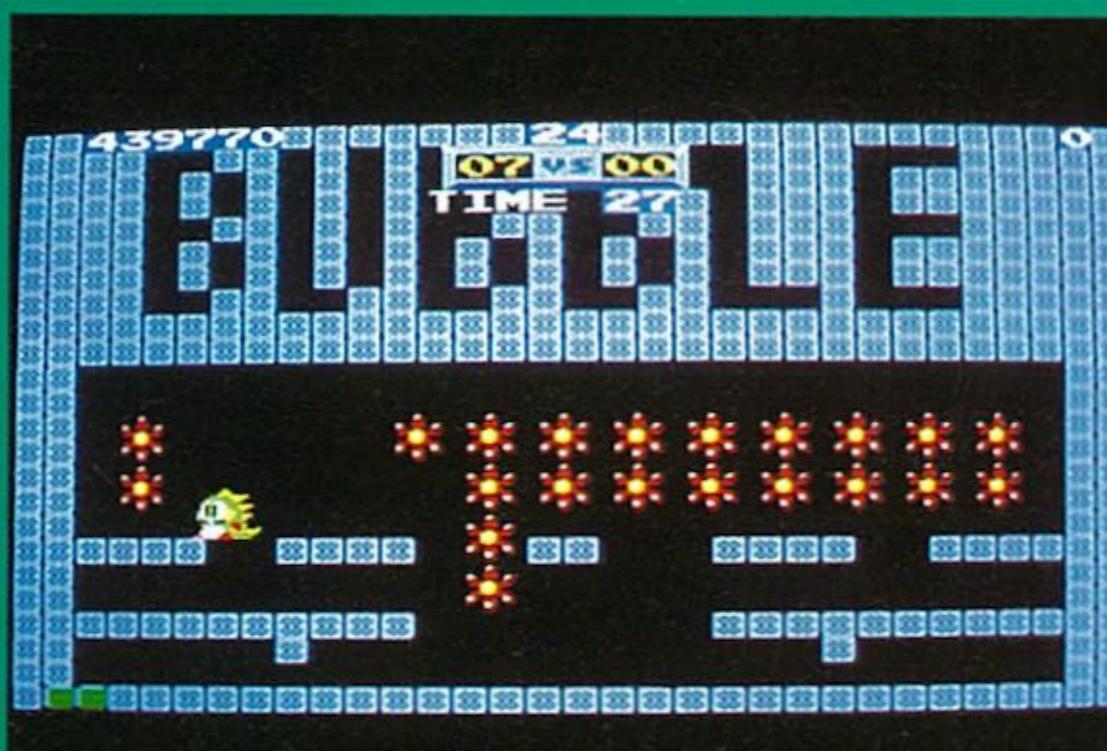
BULLE D'EAU : une fois qu'elle a éclaté, l'eau emporte tout sur son passage. N'oubliez pas de vous mettre à l'écart !



► Un score parfait pour notre Bub !



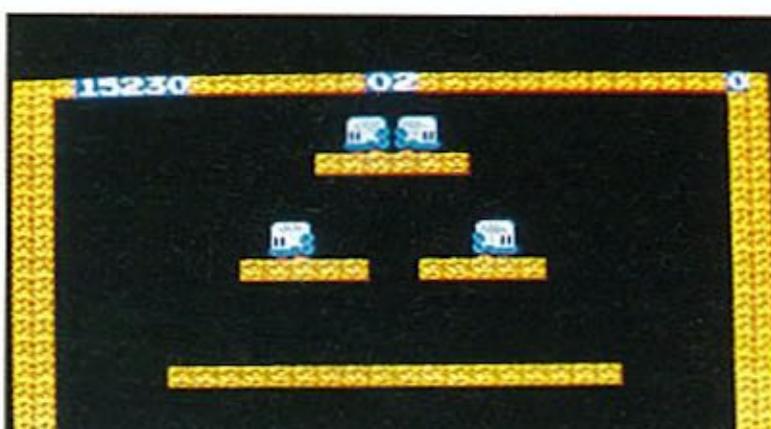
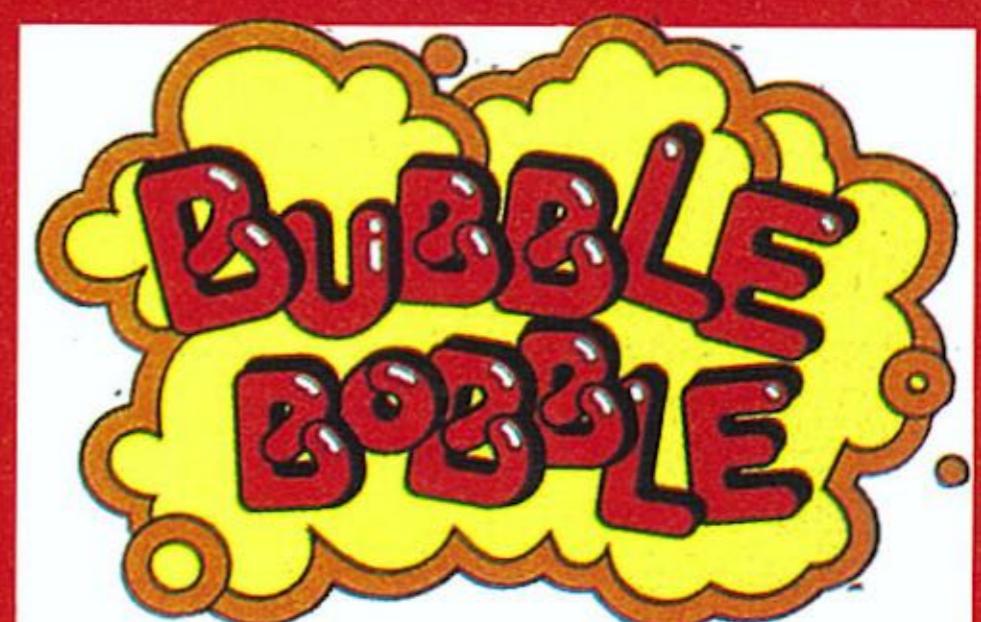
► Pouvez-vous décoder ce message inquiétant ?



► Le temps est l'ennemi numéro 1.

COMMENTAIRE**JULIAN**

Une action excentrique, des sprites rigolos, une jouabilité parfaitement réussie, Bubble Bobble fait partie de ces jeux d'arcade classique qui n'ont rien perdu de leur force. Cette conversion est tout à fait jouable et les difficultés sont extrêmement bien dosées. Les derniers niveaux sont très "hard" surtout lorsque vous venez de perdre vos super-pouvoirs ! On retrouve avec beaucoup de plaisir la partie à deux joueurs en simultané. Cela augmente beaucoup l'intérêt de l'action. Si vous en étiez à vous demander quel jeu vous pourriez vous offrir pour la nouvelle année, le choix est fait : Bubble Bobble vous attend !

**REVIEW**

EDITEUR : TAITO
PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTIONS CONTINUES : INFINIES
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : SUPER

1-2
JOUEURS

**CARTOUCHE****PRESENTATION**

Excellent, avec de précieuses options comme le mode deux joueurs en simultané et le système de mot de passe.

GRAPHISME **93%**

Jolis, taille suffisante et avec de bonnes couleurs. Mais petits sauts d'images.

BANDE-SON **93%**

Les mêmes sons et effets sonores que l'original, mais avec un résultat plus terne dû à la Master System.

JOUABILITE **90%**

Elle est parfaite. La progression de la difficulté est impeccable et n'empêchera pas le novice de passer les niveaux.

DUREE DE VIE **84%**

Vu le nombre de niveaux (une centaine), il y a de quoi faire !

INTERET **88%**

C'est une brillante conversion d'un jeu d'arcade qui a depuis longtemps fait ses preuves.



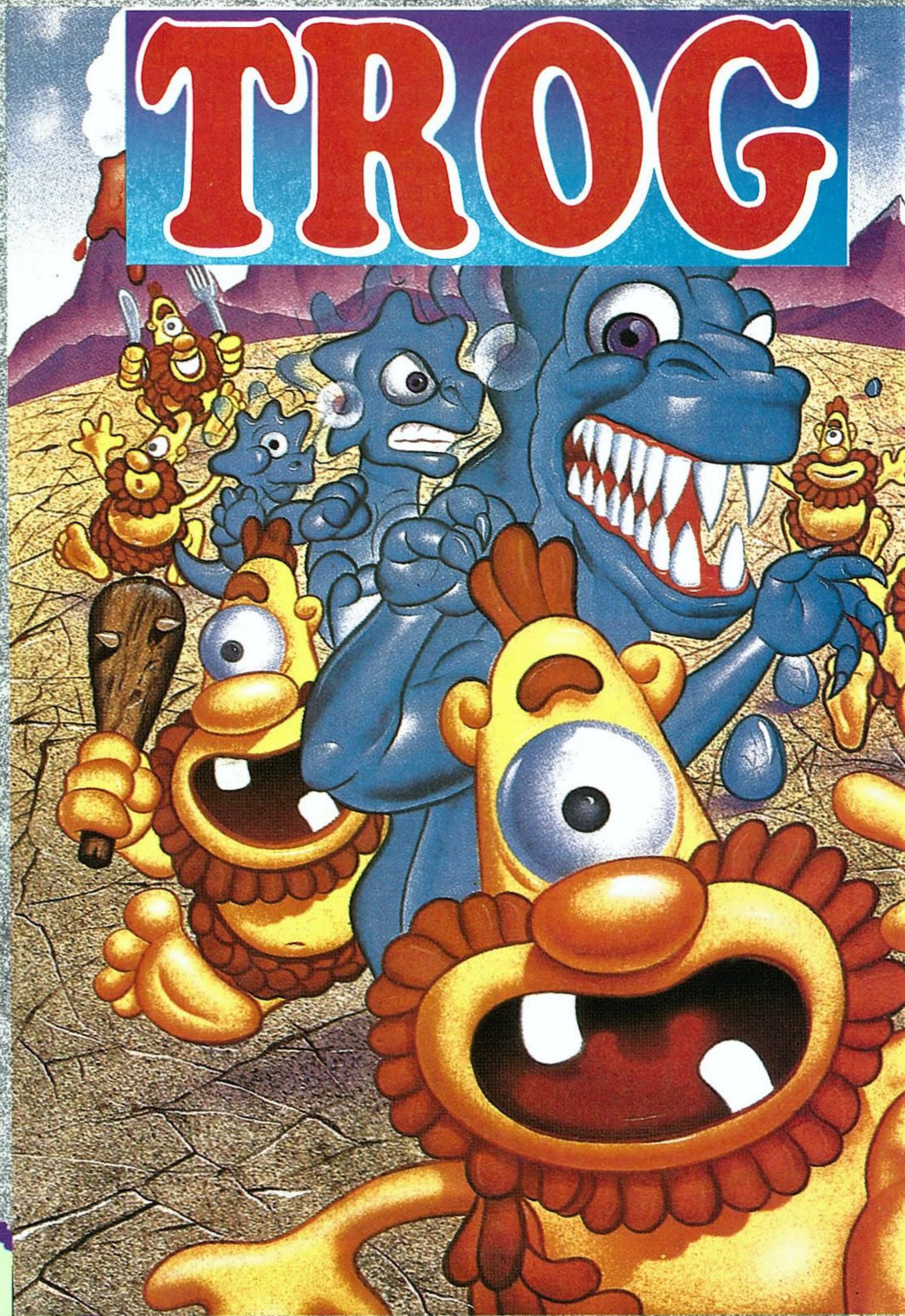
Bloop est un petit dinosaure malheureux. Il vient d'apprendre que ses ennemis, les Trogs, ont pris la direction de l'île d'Og, son lieu de résidence. C'est une aubaine pour Bloop et son copain Spike, car ils raffolent des œufs de Trogs. Mais les deux amis vont devoir faire des tas de galipettes et d'acrobates pour se nourrir. Les Trogs ont la ferme intention de les attraper et de les faire passer sur le grill. Ramassez tous les œufs de l'île et vous serez sauvé. En cas d'échec, vous aurez droit à une scène dans laquelle vous verrez les Trogs vous découper et vous manger avec délectation !

Trog ressemble à la version arcade de Pac Man. Vous déplacez votre dinosaure à travers l'île tout en évitant les hommes des cavernes agressifs, et, si ça ne suffit pas, vous leur donnez des baffes. Il ne faut pas oublier de ramasser les œufs. En chemin, le marcheur peut être bloqué par des os de dinosaure. Cependant, il peut utiliser les téléportations et les catapultes pour atteindre certaines parties de l'île.



CE QUI EST BON A PRENDRE

Spike et Blood paraissent être des tricératops inoffensifs, mais sachez qu'ils peuvent se transformer en dinosaures redoutables. En mâchant une fleur rouge, notre préhistorique héros décuple sa vitesse. Ainsi peut-il traverser l'île aussi rapidement qu'à bord de l'hélicoptère de Maggie Thatcher ! Les champignons bleus ont l'effet inverse et ralentissent la course des deux personnages. S'ils mangent les "tamales" chaudes épicées, nos deux amis sont aussitôt capables de cracher des gerbes de feu contre les Trogs. Mais, à mon sens, ce qui est le plus efficace, c'est l'ananas : dès qu'on y goûte, on se transforme, pour un temps limité, en un terrifiant Tyrannosaurus Rex mangeur de Trogs !



Caves et catapultes

Chacune des îles est composée de plusieurs parties, séparées les unes des autres par un gouffre profond. Il y a deux moyens de le traverser.

D'abord, il existe des caves qui communiquent entre elles par le biais de la télétransportation.

Chacune a un symbole ; en pénétrant dans une de ces caves, le dinosaure se retrouvera dans celle qui affiche le même symbole. Il faut avoir une bonne mémoire pour se rappeler où elles

NINTENDO REVIEW



集
牛寺

COMMENTAIRE



Si vous êtes un possesseur de NES furieux de ne pas avoir acheté une Megadrive ou une Master System pour jouer à Pacman, vous voilà enfin soulagé ! Trog est une variante de ce célèbre jeu et offre plus de variété et de nouvelles possibilités. Graphiquement, Trog n'est pas spectaculaire et le son reste moyen, mais la jouabilité est bonne. Il y a beaucoup de nourriture à ramasser et la téléportation apporte un intérêt tactique certain. Attention toutefois, car vous risquez de sortir des limites de l'île sans vous en rendre compte. Trog s'adresse avant tout aux passionnés de Pac Man (et ils sont nombreux !). Quant aux autres, ils trouveront sûrement que cette conversion d'arcade manque de... mordant !



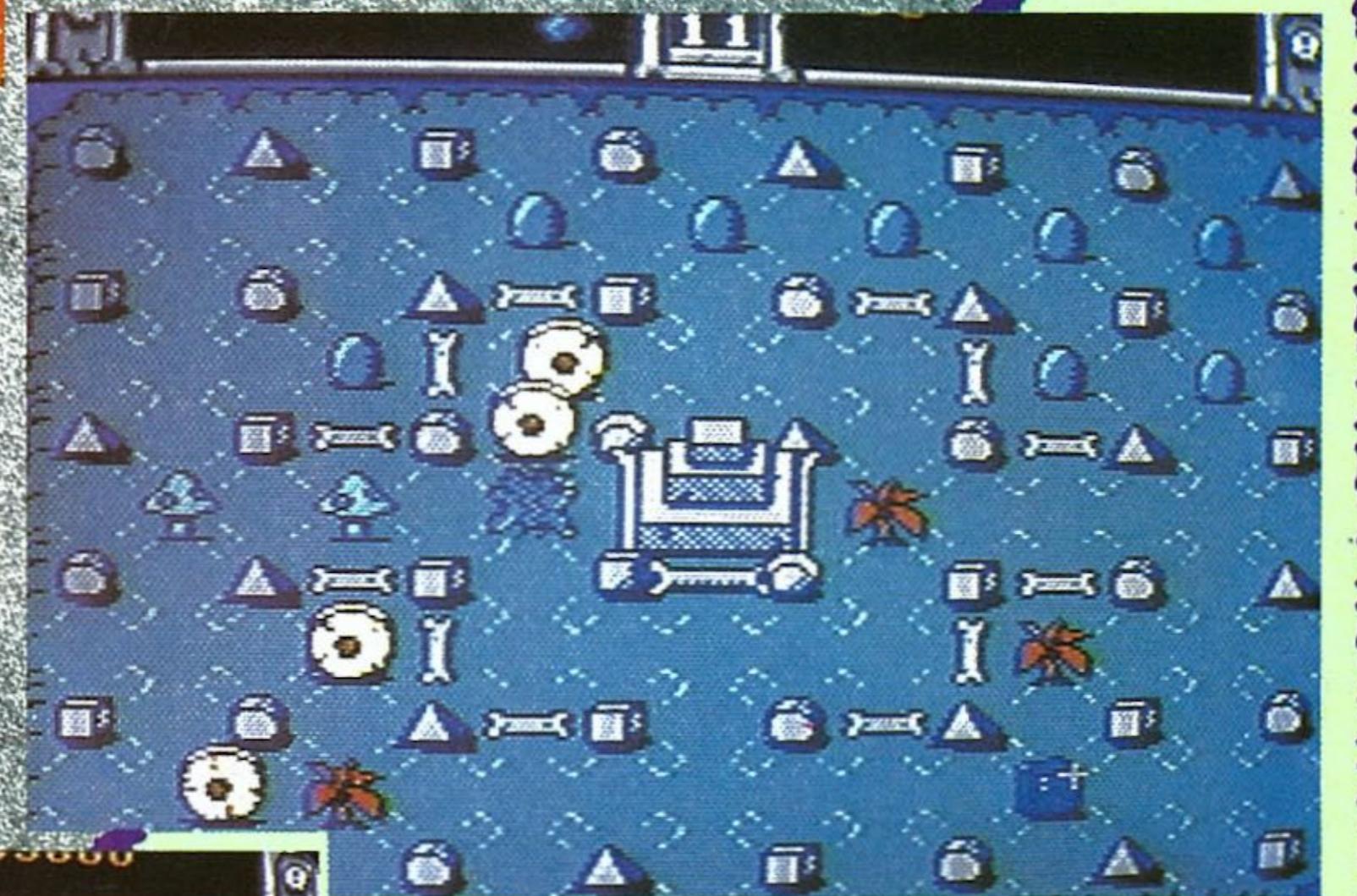
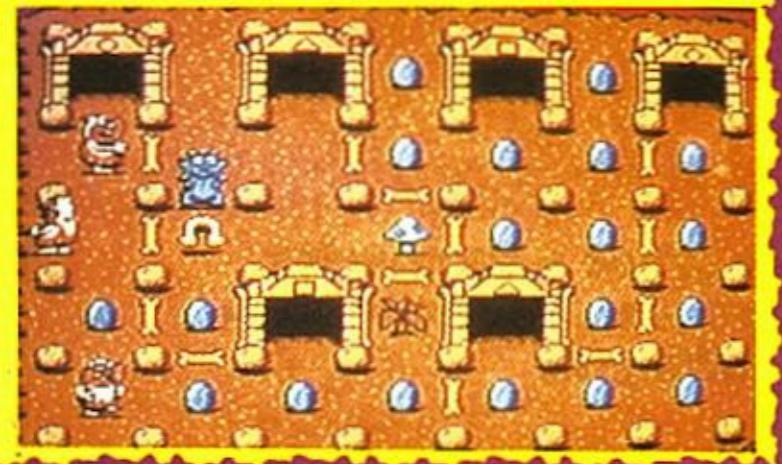
▲ Ce jeu est proche du style Pacman.



▲ Course-poursuite impitoyable.



sont situées. Ensuite, le deuxième moyen consiste à utiliser les catapultes. Ces appareils manuels propulsent les héros sur l'autre rive. Mais il faut être vigilant à ce qu'il n'y ait pas de patrouilles Trog dans les environs.



PIÈGES DIABOLIQUES

Il n'y a pas que les Trog qui vous causeront des ennuis. De lointains cousins des Trog, aux pieds comme des ressorts, cherchent à vous écraser. Des fosses apparaissent pour vous avaler. Des roues qui sortent de terre, à n'importe quel endroit, vont vous causer de graves dommages.

Il faudra être vigilant pour éviter tous ces pièges si vous ne voulez pas vous retrouver rapidement hors circuit.



▲ Ces tunnels vous conduisent à une autre partie de l'île.

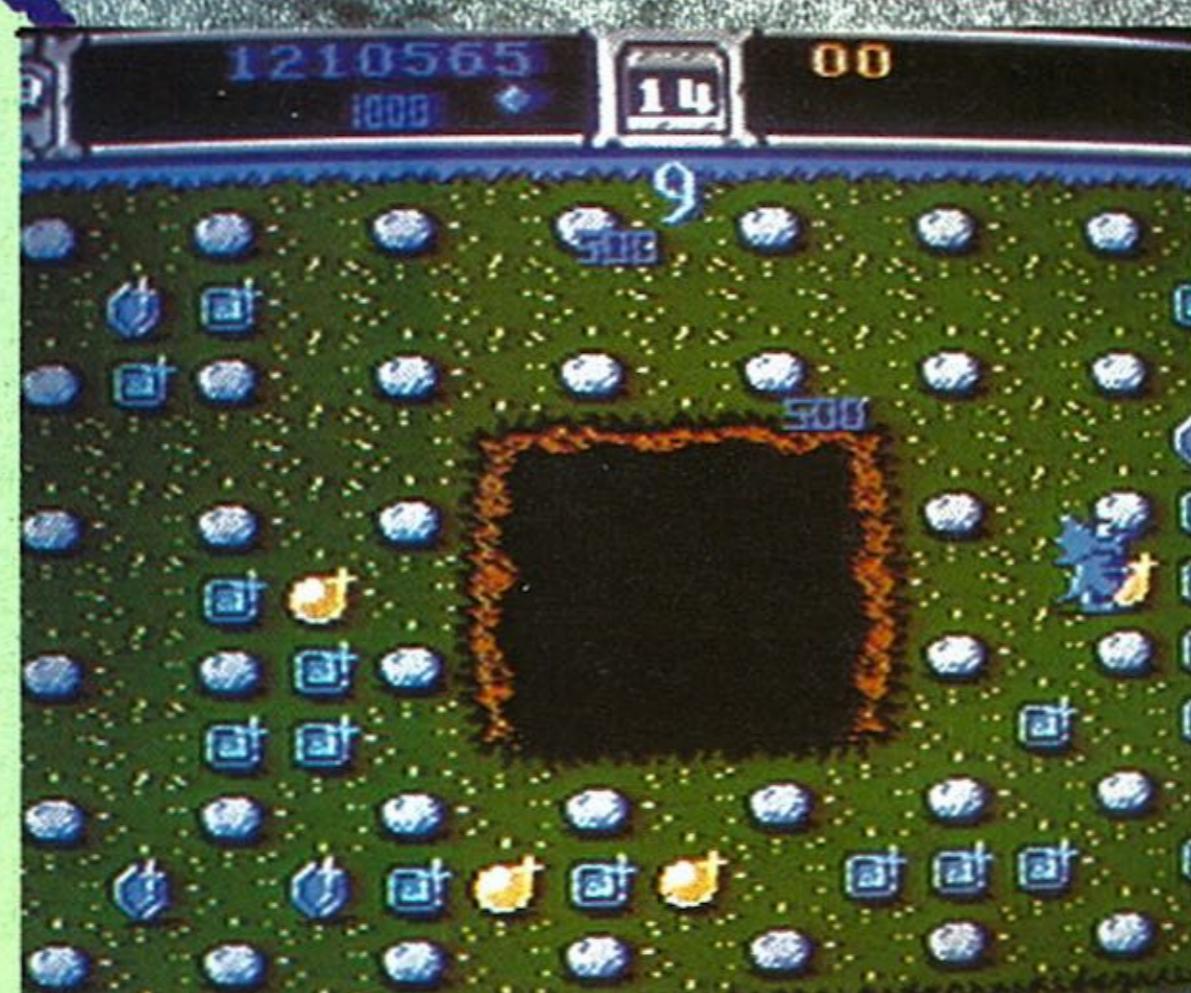


▲ Attrapez ces œufs, c'est le moment.



LA FETE AUX BONUS

Dès que vous aurez atteint un certain nombre de niveaux, vous accéderez à un des trois écrans de bonus. Ici, les points sont à comptabiliser et les Trog à anéantir. Le premier écran est le Trog Feast, un festin de Trog. Vous avez pris l'apparence d'un tyrannosaure. Votre tâche est de manger le maximum de Trog dans un temps limité. Le deuxième écran est le BBQ dans lequel vous faites rôtir le plus de Trog possible, toujours en un temps limité. Enfin, le Diamond Stealing, vol de diamants : pêche miraculeuse qui peut vous rapporter un maximum de points.



▲ Il y a plein de bons bonus à ramasser.

COMMENTAIRE



J'ai été assez emballé la première fois que j'ai joué à ce jeu. Pourtant, même si les trois écrans de bonus sont différents et que le plan de jeu change à chaque niveau, l'action qui consiste à

ramasser les œufs devient à la longue assez lourde. J'aime les petites touches humoristiques du jeu (le rôtissage et le mâchouillage des Trog sont très drôles), mais il faut avouer que Trog et Pacman sont identiques. Le niveau de difficulté n'est pas très élevé et un joueur un peu entraîné pourra terminer le jeu en quelques jours. Trog est ouvert à tous les membres de la famille, mais je ne pense pas que ceux qui recherchent de véritables actions rapides et difficiles y trouvent leur compte.

Acclaim
entertainment, inc.
presents-

TROG

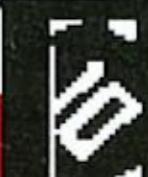


EDITEUR : ACCLAIM
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : MOYEN

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Pas d'options, mais quelques scènes intermédiaires pleines d'humour.

GRAPHISME 75%

Les sprites sont trop petits. La qualité des couleurs rachète un peu ce défaut.

BANDE-SON 69%

Pas de musique inoubliable, mais les effets sonores ne sont pas si mauvais.

JOUABILITE 77%

Les mouvements sont rapides et un certain plaisir se dégage de ce jeu.

DUREE DE VIE 65%

La difficulté est trop faible pour tenir le joueur constamment en haleine. Les actions deviennent répétitives.

INTERET 70%

Un jeu agréable grâce à de courtes scènes humoristiques. Malheureusement, cela ne suffit pas.

MEGA PRIX SUR LA SUPER FAMICOM

2490 Frs avec 1 jeu !!!

De 5 à 10 nouveautés par mois en version japonaise, un son extraordinaire, des zooms ; Bénéficiez des avantages de la Nintendo 16 bit dès maintenant.



SUPER FAMICOM

Actraiser	645F	Pro football (John Madden)	645F
Area 88 (Un squadron)	645F	Super Pinball	645F
Arthur Quest	New	Super Formation Soccer	695F
Castlevania IV	New		
F1 Exhaus Heat	New		
F-Zero	645F	ACCESSOIRES :	
Final Fight	645F	Péritel ou adaptation péri	499F
Goemon Fight	645F	Alimentation	199F
Joe And Mac	New	Joypad turbo	N.C
Pilot Wings	595F	Joystick J.B King	N.C
Soulblader (Actralser II)	695F		
Super Mario World	645F		
Super R-Type	545F		
Super Tennis	New		
Zelda III	Hit		
Dimension Force	545F		
Super Pro Wrestling	645F		
Nosferatu	Hit		
Dragon Ball Z	695F		
Thunder Spirit	Hit		
Super adventure island	695F		



NEO GEO

Tarif de location
1 jeu : 150f le week-end
175f la semaine
console 300f le week-end
350f la semaine

De 990 à 1490 frs le jeu Neo Geo

3490 frs : Neo Geo, 1 jeu et une manette

Aso 2	League bowling	A sortir :
Baseball star	Magician lord	Eight man
Burning fight	Nam 75	Fatal fury
Cyber lip	Raguy	Trash rally
Ghost pilot	Sen go ku	Frenzy football
Golf	The super spy	Cybernetic soccer
Joe boxer	Crossed sword	Super baseball
Joy joy kidd	Mutant nation	Mutant nation
King of mons.		

NEC DES NEWS, DES NEWS ENCORE DES NEWS ! NEC

Twin bee	399F	CD Rom et
Parodius	399F	Super CD Rom :
Cyber dodge	399F	Babel 449F
Labyrinth island		Future boy kona449F
special	399F	Gate of thunder 449F
Hero agedama	399F	Human
<i>Mais aussi bien</i> <i>bien d'autres titres...</i>		499F Spriggan II
		Shubibin man 3 449F (Gate of thunder)



GAME GEAR 1090 Frs avec Mickey Mouse

Chase H.Q	245f
G-Loc	245f
GG shinobi	275f
Griffin	245f
Halley war	295f
Mickey mousse	245f
Out run	275f
Pac man	245f
Pengo	245f
Psychic world	245f
Rastan saga	275f
Skweek	245f
Super baseball 91	295f
Super golf	245f
Super monaco GP	245f
Wonder boy	245f
Galaga 91	275f
Frogger	295f
GG aleste	295f
Ninja gaiden	295f
Wall of berlin	275f
Space harrier	275f
Donald	295f
Sonic	295f
NEWS :	
Midi maze	275f
Play studing	
course	295f

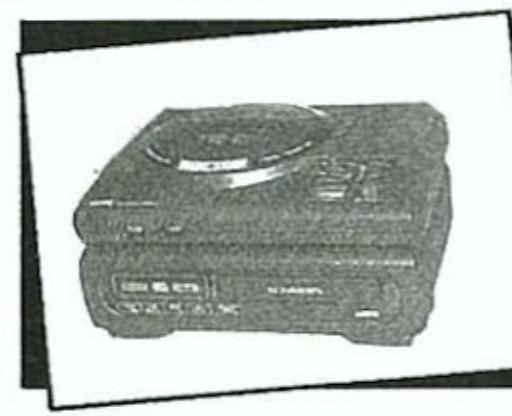


Shoot Again

Le jeu vidéo de l'import japonais

145 rue de flandre 75019 Paris.

Tél : 16-1 40.38.02.38 et 16-1 40.34.36.26. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H30. Métro Crimée, bus 60 et PC.



MEGA CD : 4490 frs

Mega CD + Megadrive	4990 frs
Ernest hevans	599 frs
Sol feace	599 frs
Heavy nova	599 frs
Funky horror band	599 frs

Tecmo World Cup '92 : 449 Frs

MEGADRIVE
(Péritel, manette et alimentation)
990 frs

MEGADRIVE + 1 JEU :
(Péritel, manette et alimentation)
1290 frs

NEWS :

Road blaster	449 f	Dick tracy	399 f
Battle mania	449 f	Donald duck	449 f
Mario Lemleu hockey	490 f	Double dragon II	459 f
Crude buster	490 f	El Viento	449 f
Storm road	N.C	Elemental master	449 f
SD Valis	449 f	F1 grand prix	490 f
Steel empire	449 f	F 22 interceptor	499 f
Toki	490 f	Ghouls'n ghosts	490 f
Joe Montana II	449 f	Golden axe	399 f
Hero agedama	N.C	GOLDEN AXE II	449 f
Super fantazy zone	449 f	Fighting masters	490 f
Riot	N.C	Galaxy force ii	399 f
		Immortal (The)	490 f
		Joe monatana foot	449 f
		John Madden	449 f
		John Madden '92	475 f
		Kabuki soldier	449 f
		Lakers VS Celtics	490 f
		Marvel land	449 f
		Mercs	429 f
		Mickey mouse	399 f
		Fantasia	449 f
		Midnight resistance	449 f
		Monster lair	399 f
		Moonwalker	399 f
		Nhl ice hockey	490 f

249 Frs

L'adaptateur Amstrad**

Vous aimerez vous servir de votre moniteur moniteur Amstrad, pensez donc à cet adaptateur, il vous permettra de brancher la console de votre choix* sur votre moniteur couleur Amstrad

*Ne fonctionne pas pour la Megadrive française et la Master System.

**Ne se connecte pas sur le 6128 plus.

PENSER A ECHANGER VOS CARTOUCHES !

LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGE DE FRANCE

Vous possédez des jeux qui ne vous intéressent plus, vous avez fini trois fois votre jeu :

ECHANGEZ LE !

Nous vous proposons une vitrine d'échange de cartouches ayant de 30 à 50 titres selon les machines.

Ne payez pas votre échange, donnez nous 2 jeux, cela sera gratuit !

Ou 1 contre 1 en payant :

100 frs pour Megadrive
80 frs pour Nec
75 frs pour Master System
50 frs pour Game Boy

Echanges limités selon les titres

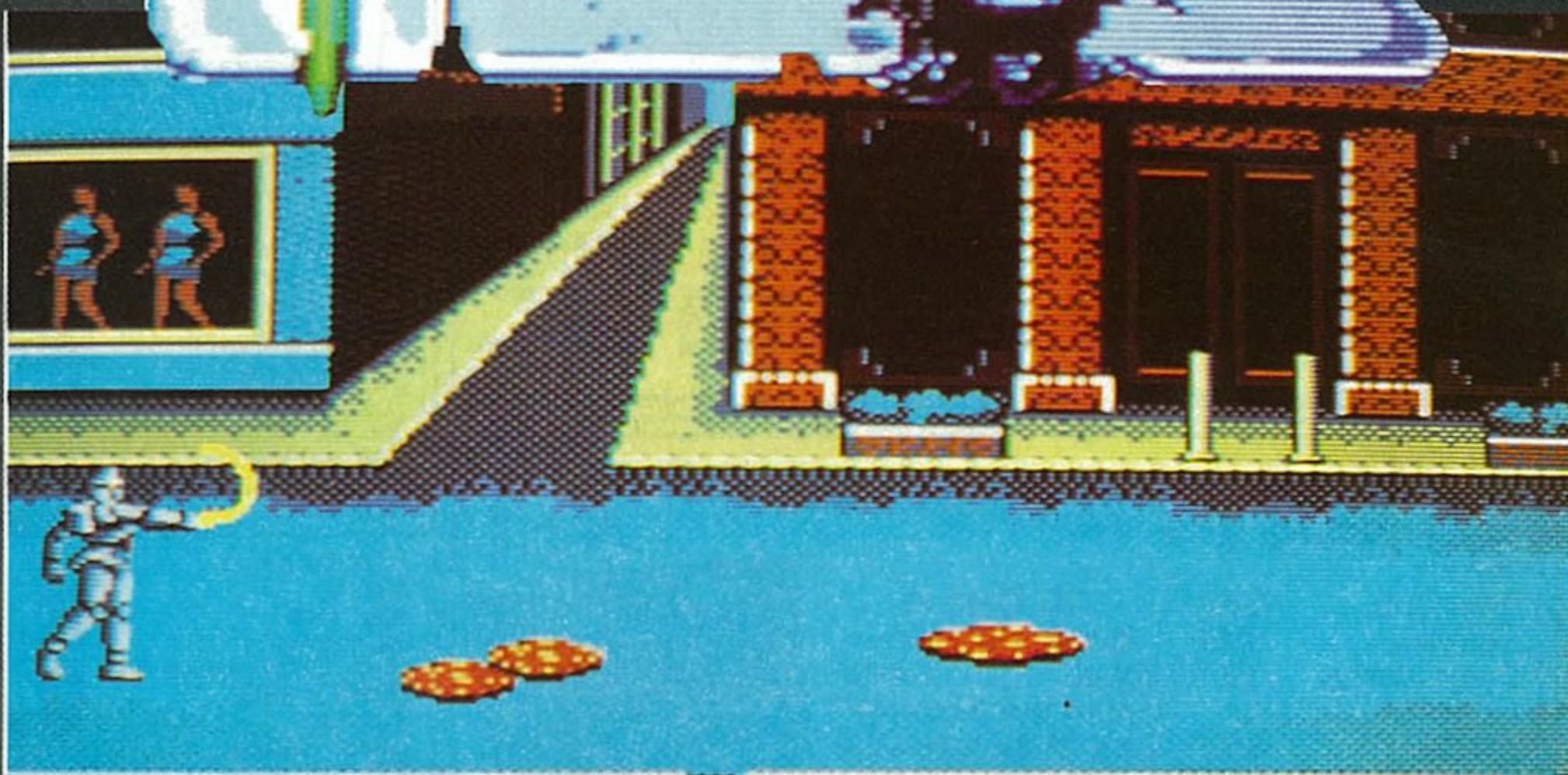
REVIEW

Alien Storm

Après avoir fait le bonheur des possesseurs de Megadrive, voici enfin pour Master System une nouvelle version de cette chasse aux créatures de l'espace. Celles-ci ont envahi la ville : êtres rampants, formes répugnantes et effrayantes se faufilent dans les rues et ne cessent de se transformer. Ces extra-terrestres se dissimulent ainsi facilement et prennent même l'apparence des humains. Il ne faut pas se fier aux apparences : même les poubelles deviennent en un clin d'œil des bestioles hideuses.

Selon votre choix, vous incarnez un homme courageux, Gordon ou Slammer, qui entreprend de nettoyer la ville. Chacun dispose d'un armement particulier. Gordon préfère attaquer au lance-flammes et, en cas de besoin, utilise aussi un missile balistique. Slammer a toujours entre les mains un fouet électrique : quand cela ne lui suffit pas, notre héros possède une technique spéciale d'auto-détruction qui lui permet de venir à bout des mutants.

Pendant quatre missions mouvementées, vous combattez les monstres, puis leurs vaisseaux, dans les rues et les poursuivez jusque dans des magasins que vous nettoyez rapidement grâce à vos tirs puissants. Lorsque vous cassez certains éléments ou que vous tuez certaines créatures, vous obtenez des unités de vie ou d'énergie que vous ramassez en les touchant. Ne gaspillez pas trop rapidement votre énergie en utilisant régulièrement les armes spéciales : vous aurez besoin de toutes vos forces pour l'ultime bataille contre une créature encore plus terrifiante que celles que vous avez déjà rencontrées.



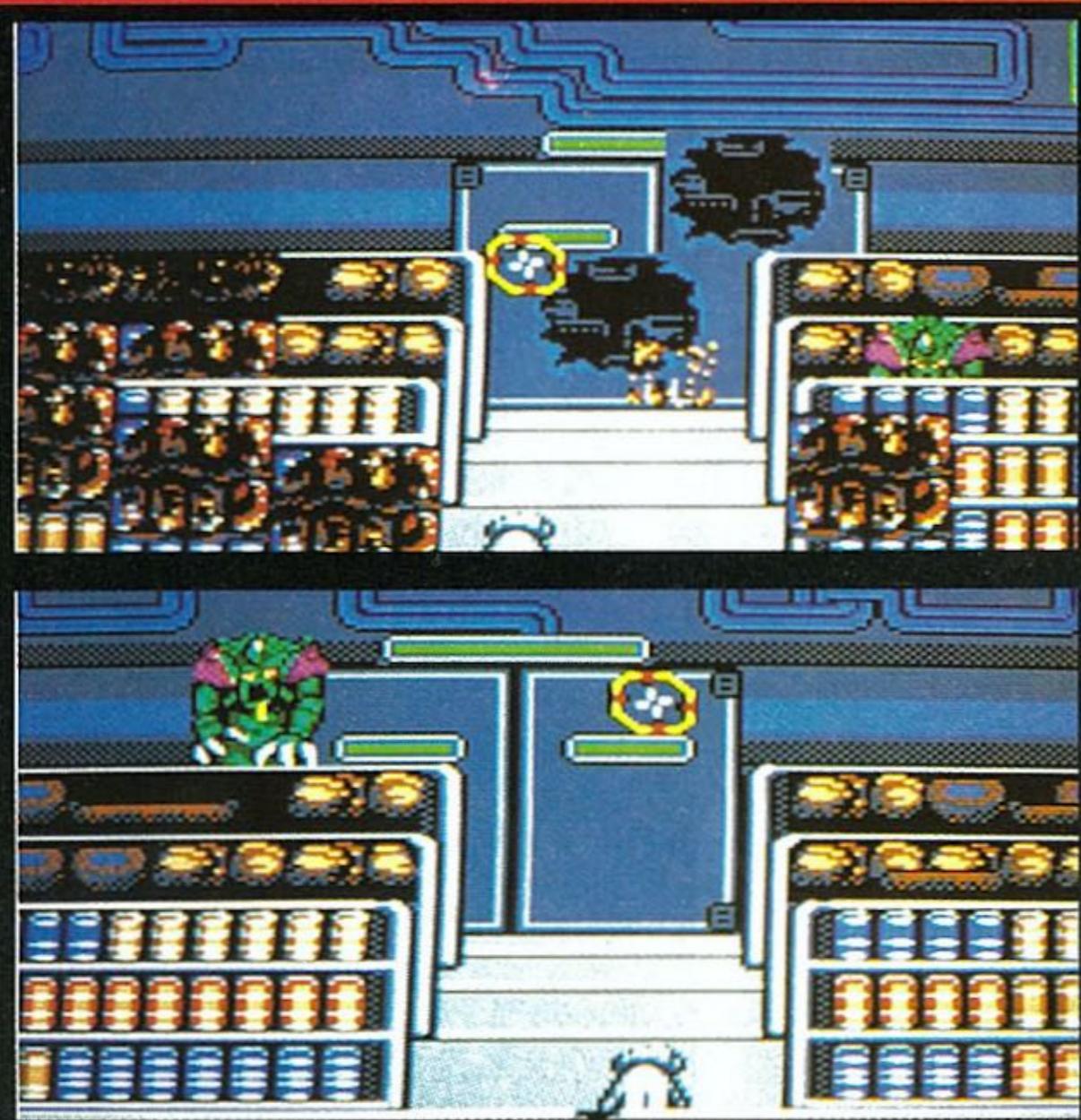
A l'attaque ! L'arme favorite du robot est son fouet électrique, rapide et précis.

Vous pouvez choisir entre deux personnages qui ne disposent pas des mêmes armes : un nouveau Rambo ou un robot.

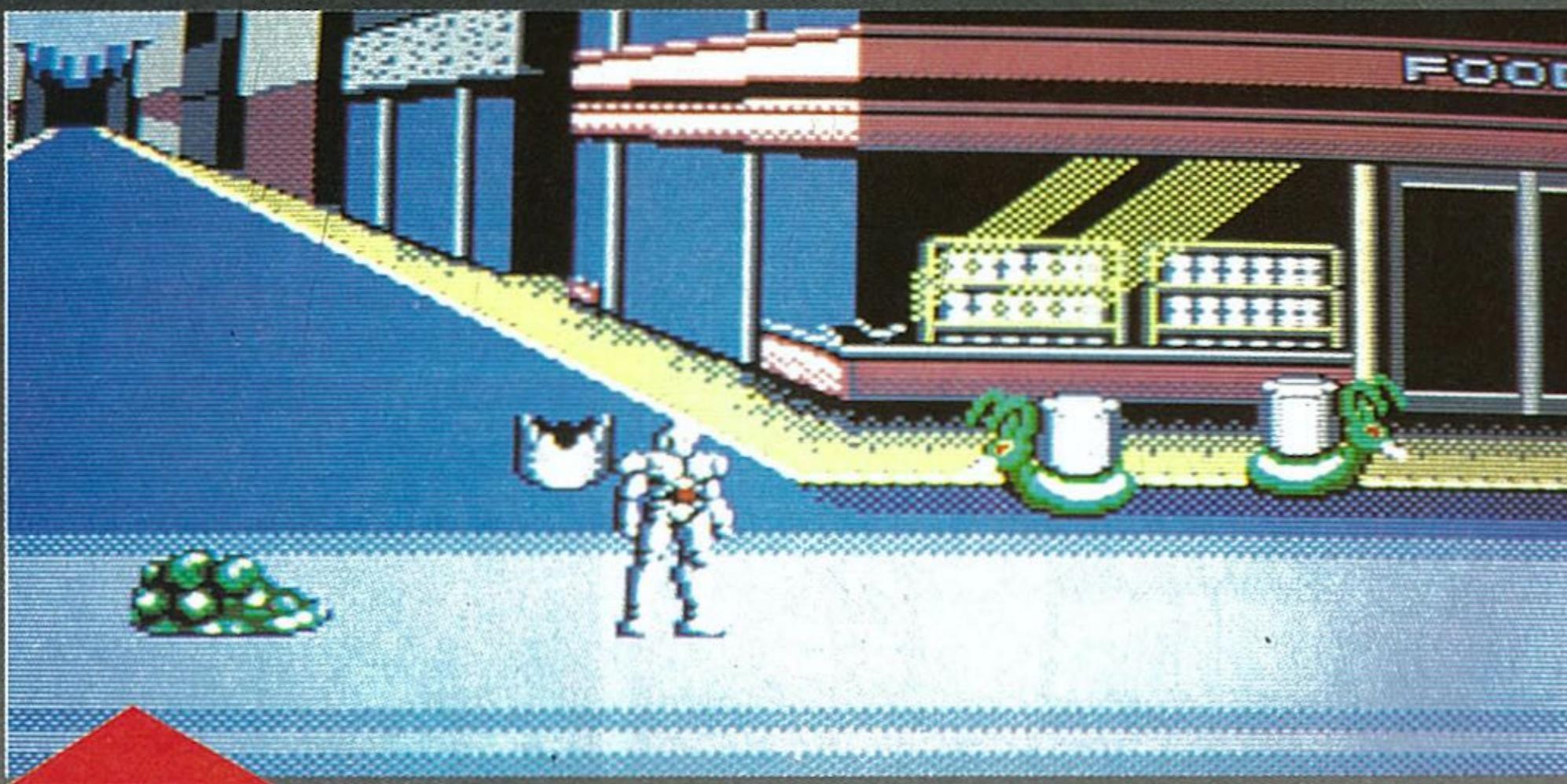
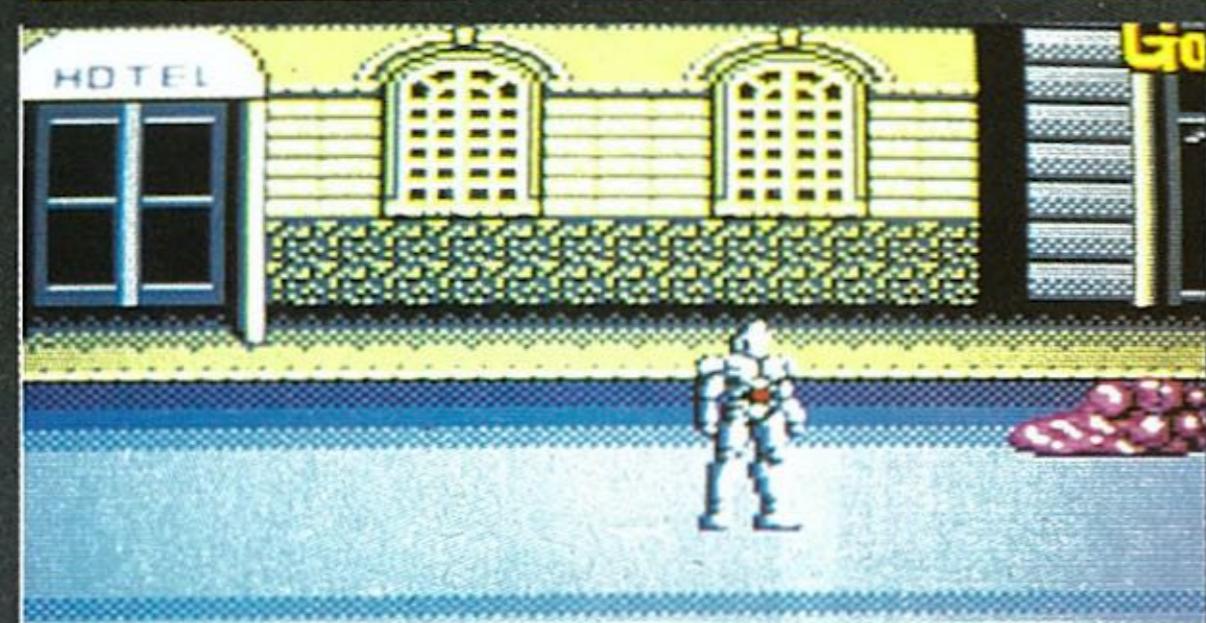


COMMENTAIRE

Amateurs de science-fiction et de scénarios de cauchemars, vous ne serez vraiment pas déçus : les aliens sont d'une grande séduction. Pourtant, cette version d'Alien Storm a perdu quelques éléments particuliers qui existaient pour la Megadrive. De même que le nombre des niveaux de difficulté a baissé, le nombre de personnages



Un champ de tir en 3D : tirez absolument sur tout, les monstres se cachent dans les rayons de cette épicerie assez spéciale.



Des poubelles qui se transforment en un clin d'œil.

Gordon en action. Avec votre lance-flammes, vous venez à bout d'un horrible alien et récupérez une unité d'énergie.



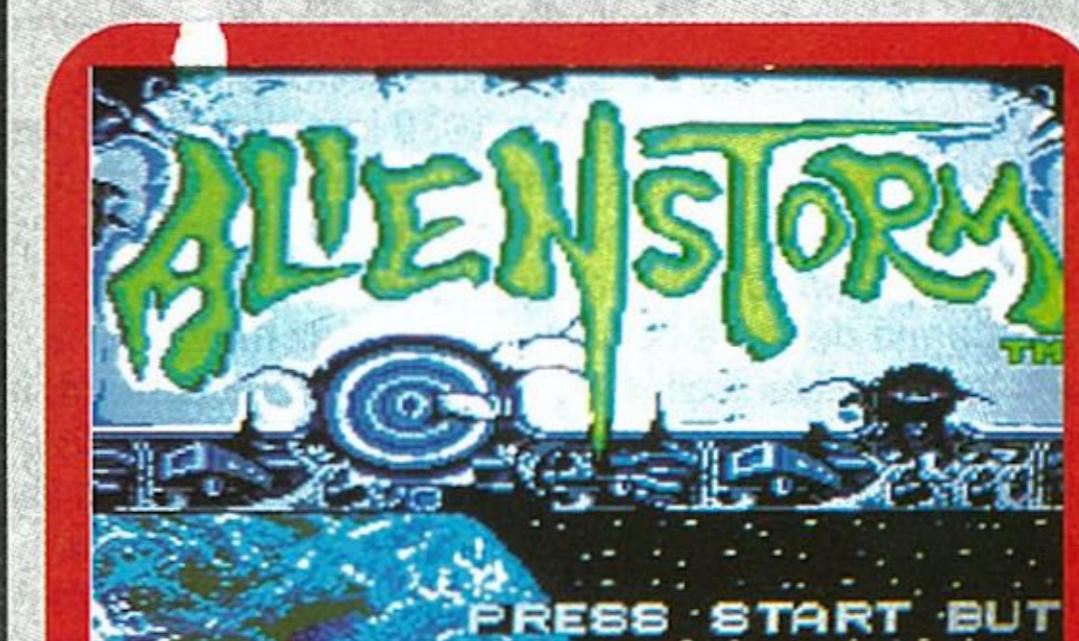
COMMENTAIRE



ROSANNA

Encore un beat-them-up passionnant avec de bonnes animations (malgré quelques sprites un peu hésitants), le tout sur une musique riche en bruitages. Gordon comme Slammer ont toujours une excellente maîtrise du roulé-boulé et les transformations des aliens, qui se déplacent très rapidement, sont particulièrement bien réussies. Les différences d'armement des deux personnages renouvellent un peu l'attrait des missions. Mais, dans les combats de rue, il est souvent difficile de se situer dans l'axe des monstres pour leur tirer dessus : un petit problème qui coûte beaucoup d'unités de vie et d'énergie, d'autant que vous n'avez jamais le temps de souffler un peu. A vos consoles pour une cartouche très prenante !

Contrôlez toujours vos niveaux de vie et d'énergie : ici il ne vous reste plus assez d'énergie pour utiliser votre arme spéciale contre le monstre.



**EDITEUR : SEGA
PRIX : C**

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 65%

Les deux personnages sont sommairement montrés.

GRAPHISME 70%

Les champs de tir apportent un peu de changement dans des décors de villes trop répétitifs.

ANIMATION 75%

Une étonnante galerie d'aliens, dont les transformations sont assez remarquables.

BANDE-SON 70%

Une musique tout à fait classique agrémentée de bons bruitages.

JOUABILITE 65%

Les personnages ont des réactions parfois un peu trop longues, ce qui les rend alors trop vulnérables.

DUREE DE VIE 70%

Quatre niveaux de jeu maîtrisables avec un bon entraînement.

INTERET 80%

Un jeu très prenant et plein de suspense.

Mission Impossible s'inspire de la période noire et "divertissante" des années 1970 lors desquelles les espions de tous bords faisaient leur show ! Docteur O, responsable au sein du gouvernement de la branche espionnage, vient d'être kidnappé par le numéro 7. Accompagné de votre copain, vous devez mettre fin à toutes les activités illicites de Sept. Malheureusement, le nom du sinistre Sept est quelque peu trompeur comme vous allez bientôt vous en apercevoir : déambulant à travers les rues de la ville, ce n'est pas sept ennemis qui vous accostent mais environ sept cents ! Bien évidemment, ils sont tous armés de couteaux, pistolets et grenades. Soyons clair : il ne sera pas facile d'atteindre sa cachette souterraine, même en portant une perruque comme les héros télévisés. Mission Impossible se présente sous la forme d'un scrolling multidirectionnel avec vue aérienne. Le joueur se déplace à travers un monde très étendu. Il fait de nombreuses rencontres, résout des énigmes et surtout descend tous les gêneurs. Il ne faut pas perdre de vue que l'objectif final est de libérer le docteur O et de détruire les bases opérationnelles du sinistre Sept. C'est à ce prix que la paix pourra être sauvegardée.



TOUS UNIS...

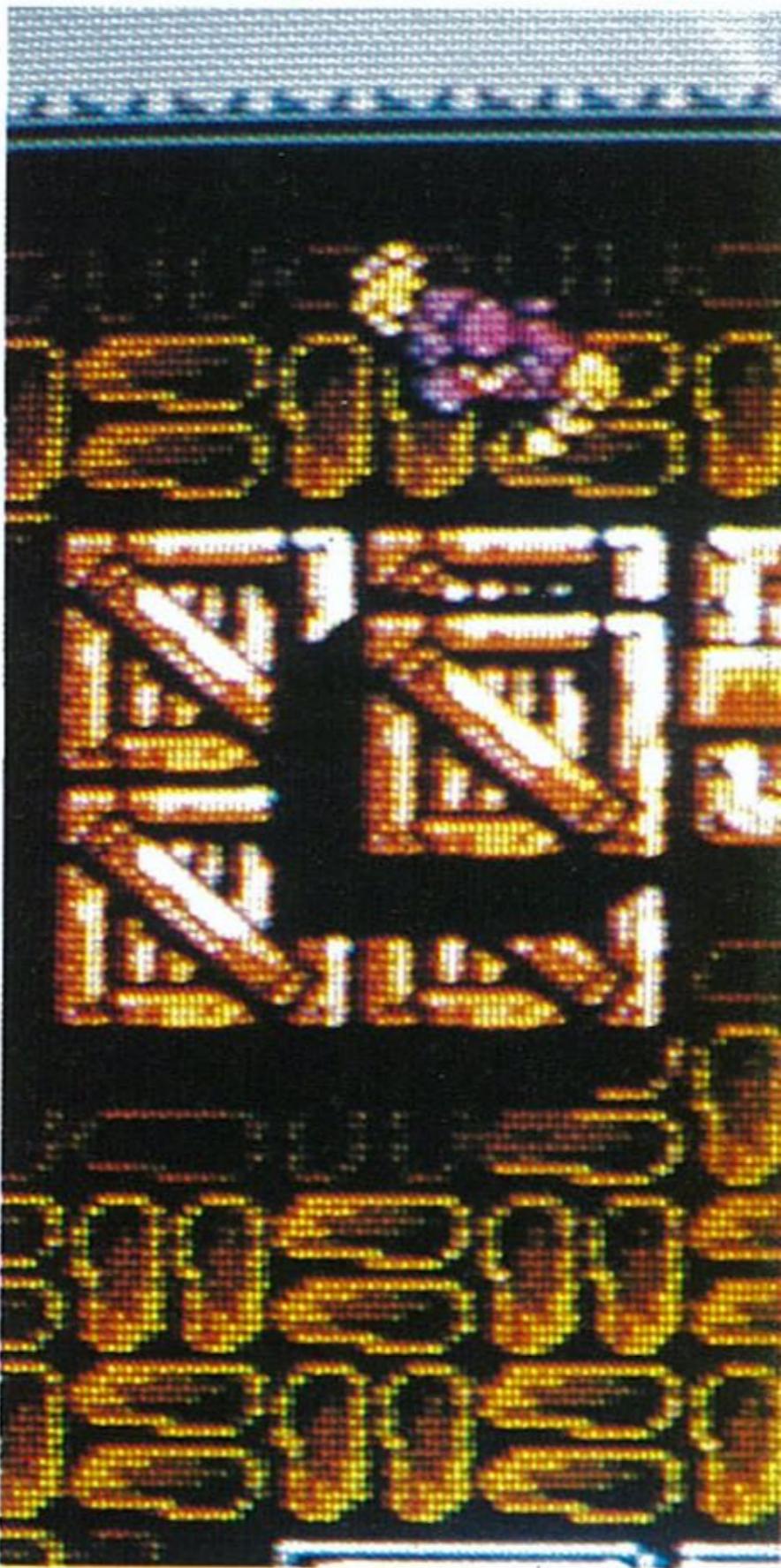


▲ De nombreuses actions explosives...

Au début, le joueur dispose de trois vies matérialisées par trois agents qui ont leurs propres caractéristiques. Le bouton A prépare le joueur à l'attaque et le bouton B active leurs différentes armes. Jim, le leader, se sert d'une mitrailleuse et de mines terrestres, ce qui a des effets destructeurs très étendus. Son coéquipier utilise ses poings mortels et des grenades paralysantes. Le dernier lance des boomerangs qui tuent et a le pouvoir de devenir invulnérable à toute attaque durant quelques secondes. Il semblerait que le sinistre Sept n'ait aucune chance face à cet impressionnant arsenal de guerre. Mais attention, ces super armes sont en nombre limité. A vous de les utiliser à bon escient.



▲ Un couloir débouche sur une image saisissante.



COMMENTAIRE



JULIAN

Mission Impossible me rappelle Metal Gear qui n'était pas bien bon. Un de leurs points communs est d'afficher des graphismes assez ternes. Ce que vous ne pouvez pas voir, c'est le nombre important de graphismes qu'il y a. Une fois que vous êtes dans la partie, vous êtes complètement absorbé par l'action vu tous les casse-tête qu'il faut résoudre tout au long du jeu. Si vous êtes à la recherche d'une cartouche originale bourrée de défis, n'hésitez pas à acheter Mission Impossible.



▲ Message de prudence écrit par votre contact



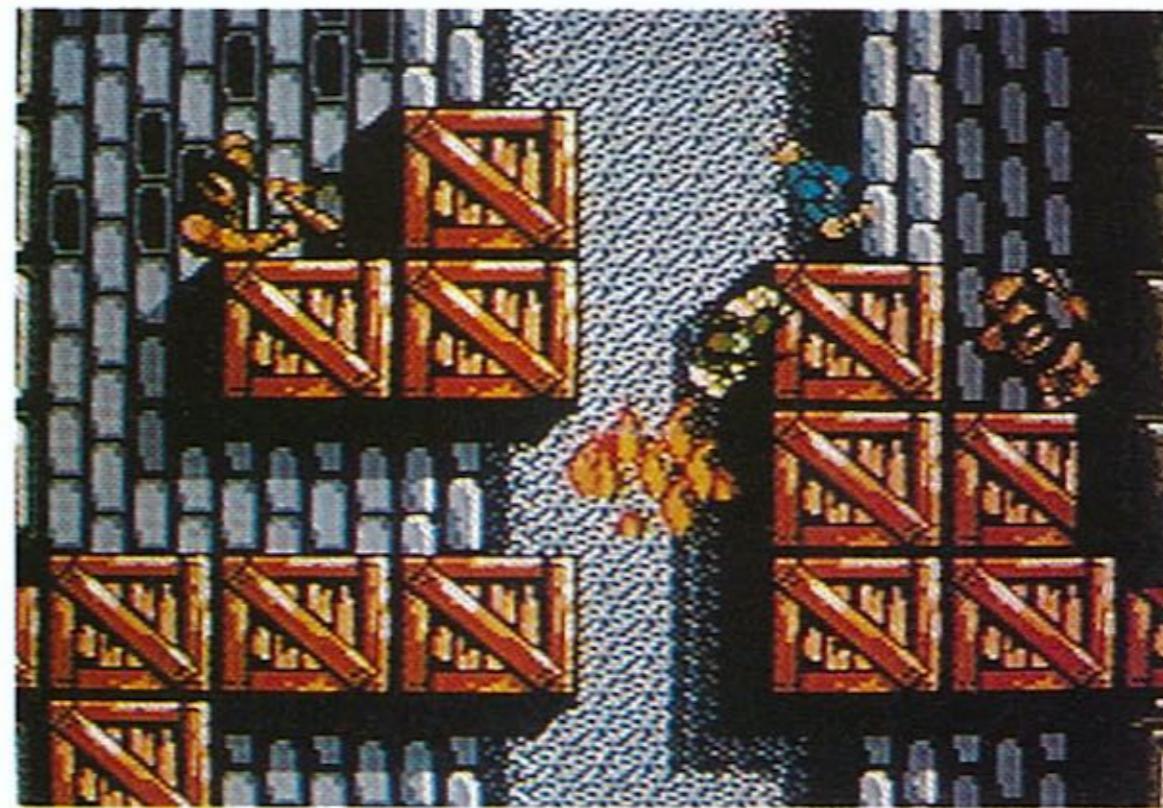
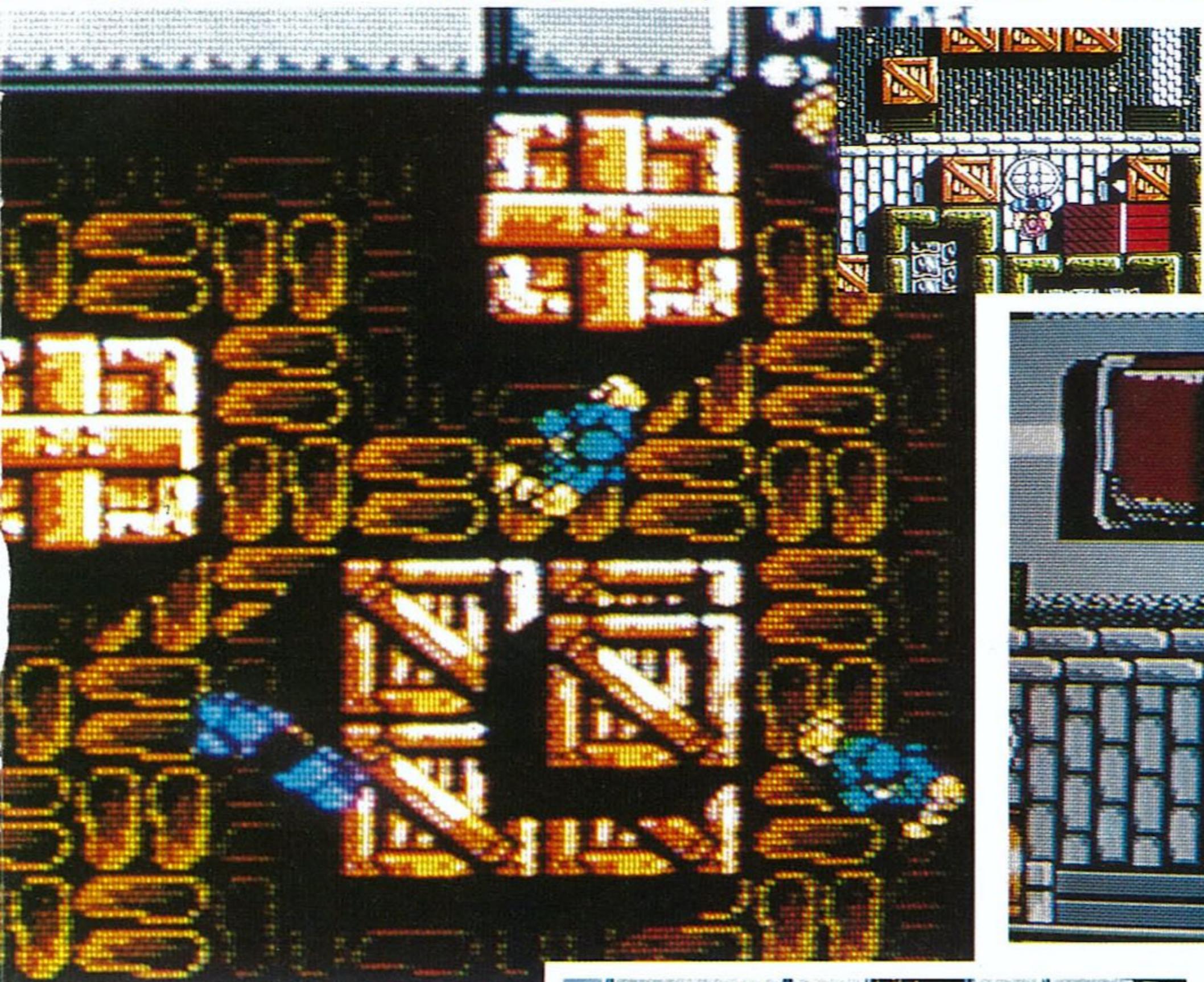
NINTENDO

REVIEW

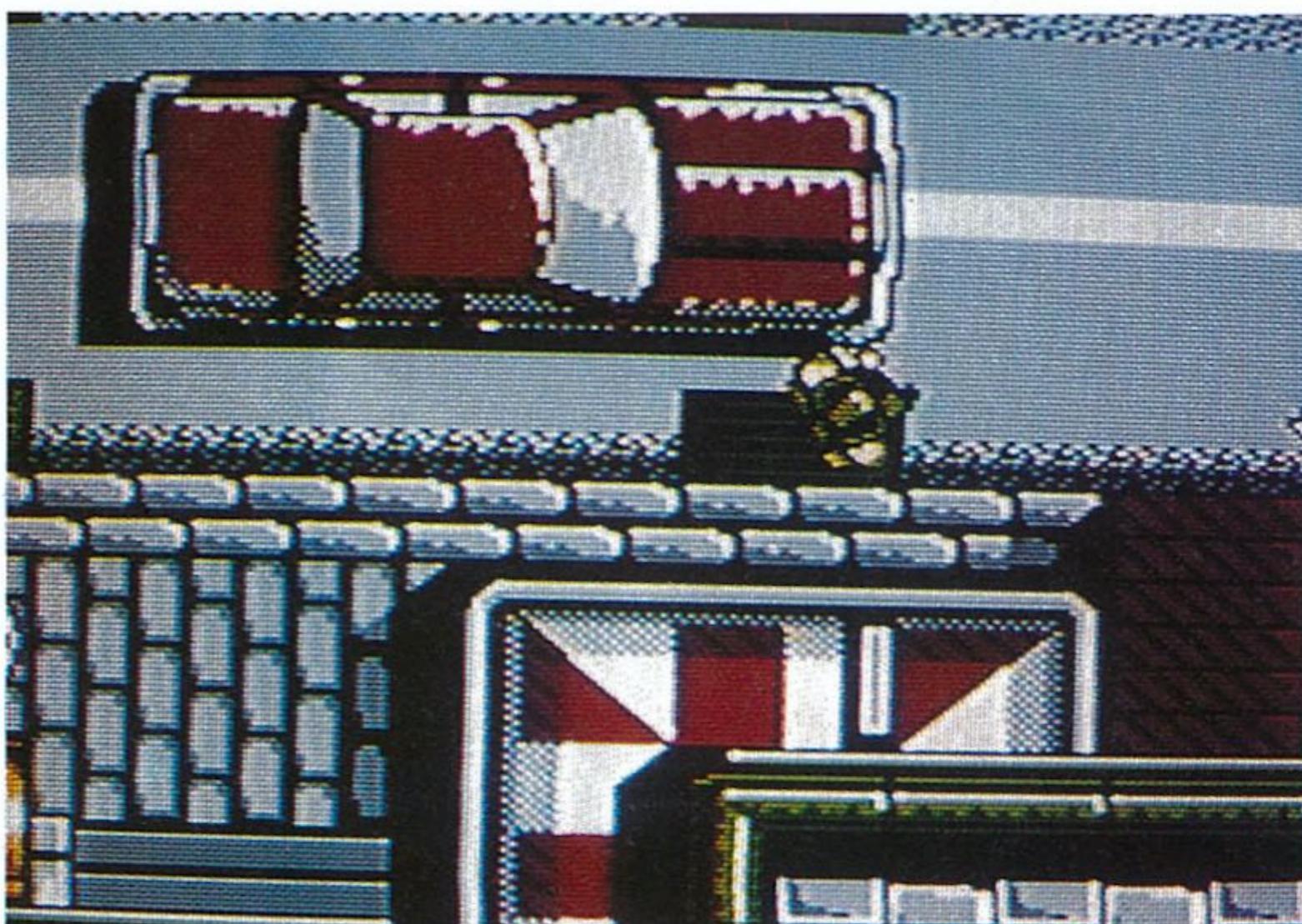


集
寺牛

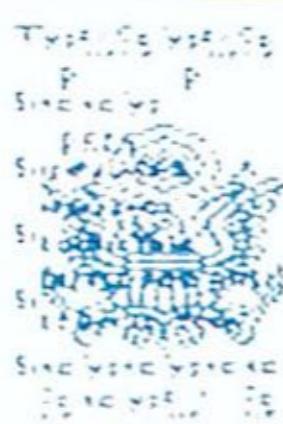
IMPOSSIBLE



▲ Partie de cache-cache meurtrière.



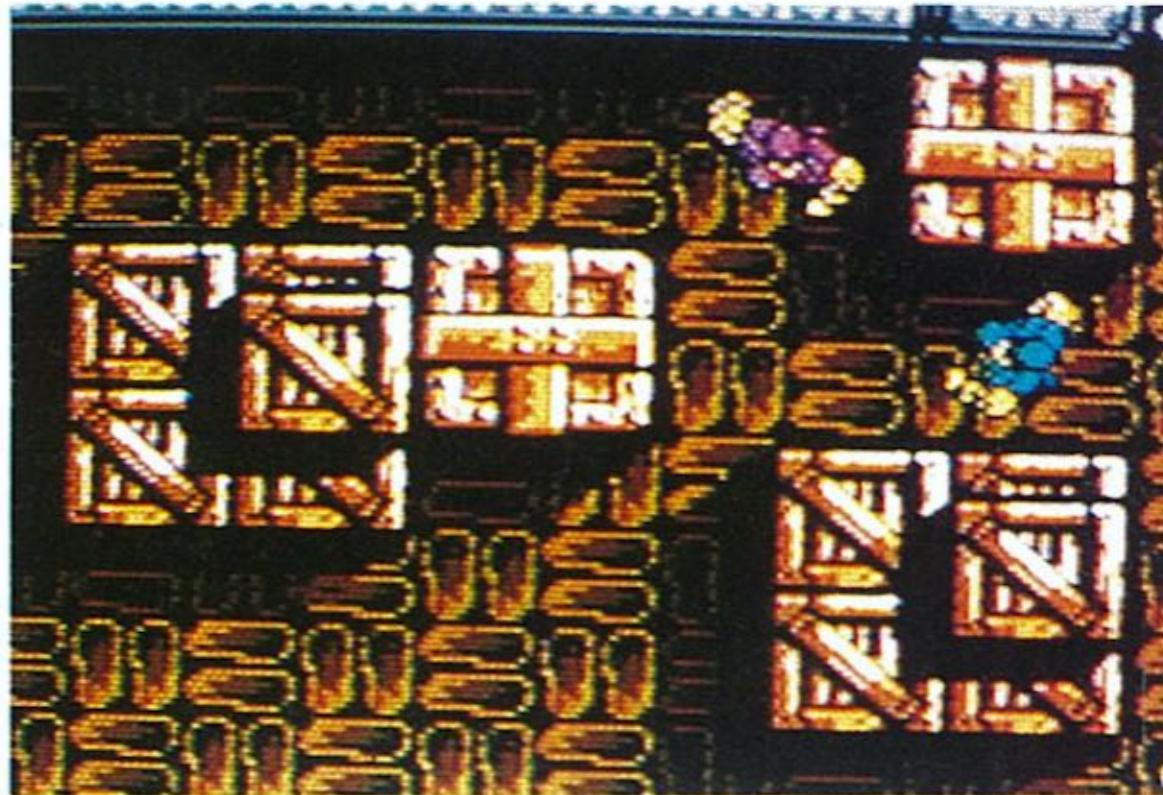
PRESENTATION TV



Les fans de la série télévisée, Mission Impossible, seront ravis de retrouver dans cette cartouche les séquences d'introduction tirées du feuilleton. De la célèbre musique à la fusée légendaire, en passant par l'irremplaçable message "Votre mission, si vous l'acceptez, sera de..." qui s'autodétruit, tout y est !



▲ Attention aux agents ennemis.



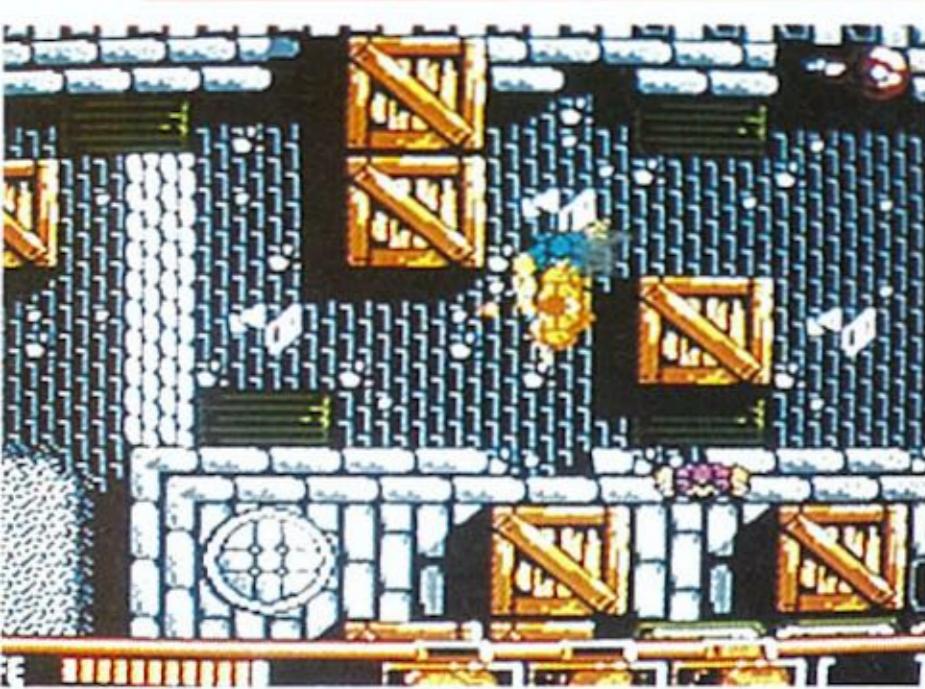
▲ Ces méchants s'approchent un peu trop !



NINTENDO REVIEW

LES IGNOBLES AGENTS DOUBLES

Vos contacts secrets sont dispersés à travers tout le jeu. Leur rôle est d'apporter des informations au joueur pour qu'il réussisse sa mission. L'un de ces agents expliquera la route à suivre pour éviter les ennemis, un autre donnera un tuyau pour progresser dans le niveau suivant, etc. Certains de ces agents jouent en réalité un double jeu : ils vous trahiront lorsque vous rencontrerez les soldats de Sept. Soyez sur vos gardes !



COMMENTAIRE



Avant de jouer à Mission Impossible, je me disais que ce ne devait pas être un jeu très intéressant et quelle ne fut pas ma surprise : je pris énormément de plaisir à y jouer !

RAD

Les graphismes ne sont pas le point fort du jeu, les sprites sont simples et les décors ressemblent à des blocs de couleurs assez ternes. La musique est bonne surtout grâce au fidèle repiquage de la bande originale du feuilleton. Les effets sonores sont corrects. La carte est assez grande et il y a constamment de l'action. Les pièces secrètes à découvrir sont nombreuses ainsi que les contacts à prendre et les problèmes à résoudre. Mission Impossible est parfaitement jouable. C'est un jeu très accrochant qui vaut le coup d'œil.

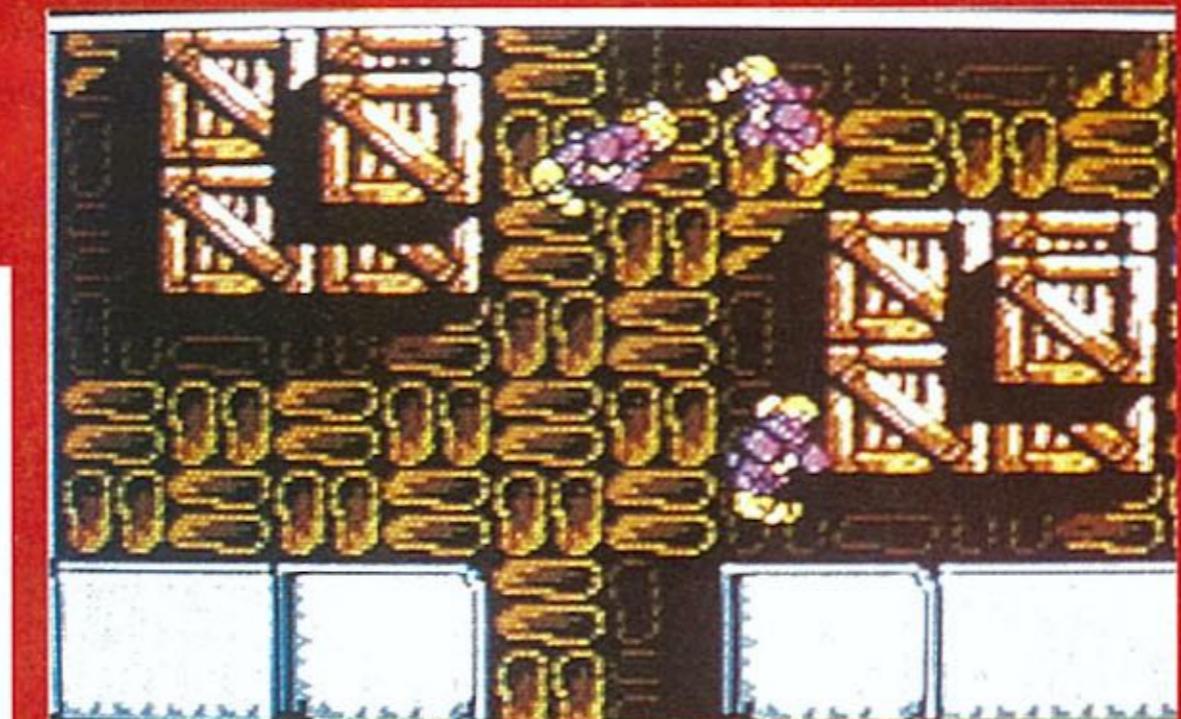
A VOS CRAYONS



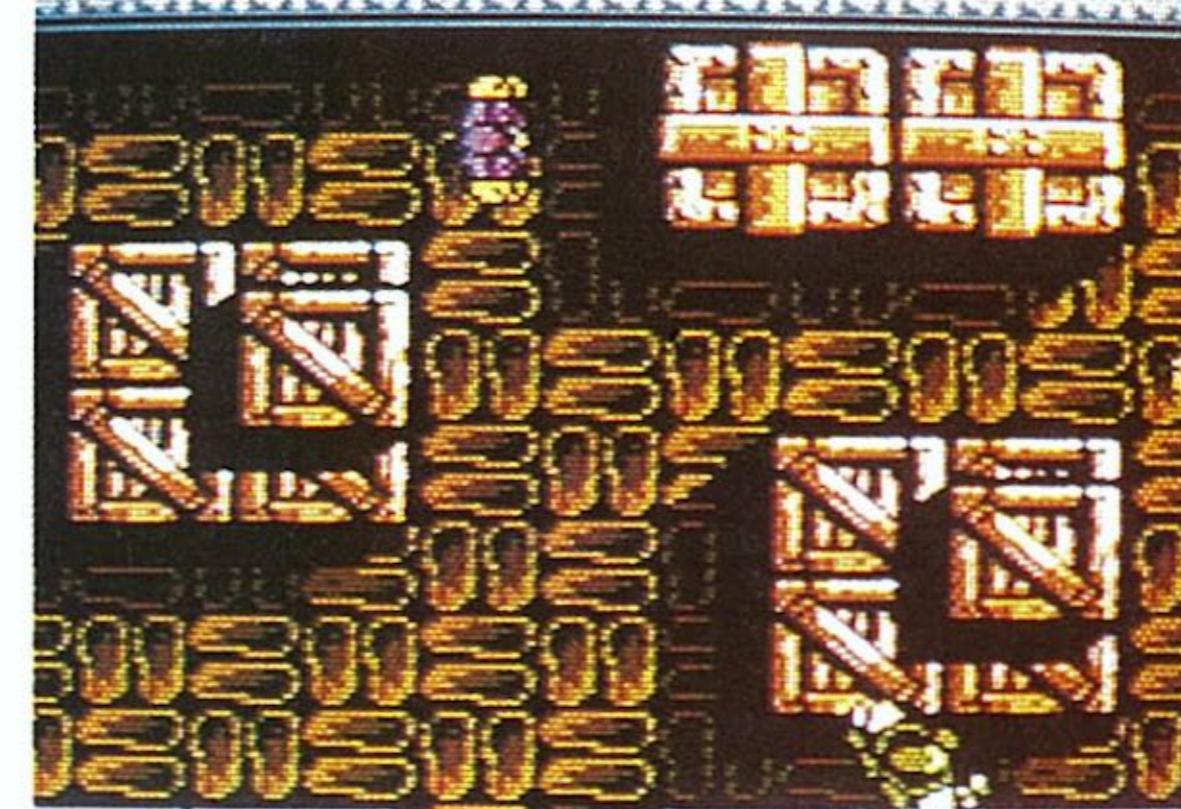
Pour sauver le docteur O, le joueur complète des sous-missions. Au niveau un, il doit mettre la main sur six interrupteurs. Le courant coupé affaiblit les défenses ennemis. Vous trouverez des indices pour localiser des endroits importants ou pour réussir certaines actions. Notez ces infos capitales.



▲ Ayez du nez : évitez les mauvaises informations.



▲ Une arme à courte portée sur les cartons.



▲ A l'abri des caisses.

ULTRA GAMES MISSION: IMPOSSIBLE

START CONTINUE
KONAMI INDUSTRY CO., LTD.
NINTENDO OF AMERICA INC.
ULTRA GAMES IS A TRADEMARK
OF ULTRA SOFTWARE CORPORATION.

EDITEUR : KONAMI

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINIES

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : GEANT

I-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 80%

L'atmosphère est merveilleuse ! L'option "mot de passe" est très bien vue.

GRAPHISME 54%

Ce n'est pas une réussite. Les commentaires de Julian et Rad en disent assez long à ce sujet.

BANDE-SON 71%

De bonnes musiques et des effets sonores qui ne sont pas ridicules.

JOUABILITE 80%

Les commandes répondent parfaitement, et les personnages se déplacent facilement. Une jouabilité parfaite.

DUREE DE VIE 85%

Le nombre élevé de missions et la grande étendue de jeu vous font passer de longs et agréables moments.

INTERET 84%

Un mélange d'action et d'aventure bien dosé, qui retrace fidèlement l'ambiance de la série télévisée.

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES +



Numéro Hors Série



Numéro 1



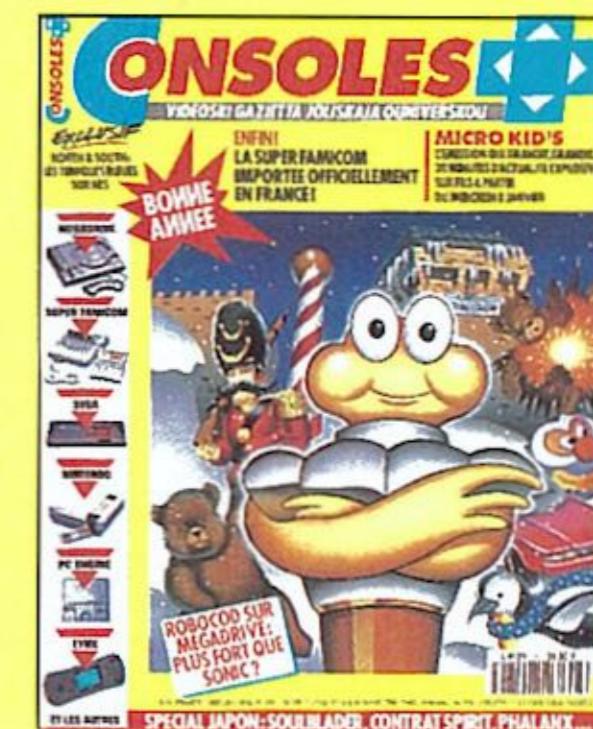
Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5

Retournez-nous dès aujourd'hui
le bon de commande ci-dessous accompagné de votre
règlement à l'ordre de Consoles +.

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + – B.P. 53 – 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)
Numéro 1 (451001)

Nombre de numéros :

Numéro 2 (451002)
Numéro 3 (451003)

Numéro 4 (451004)
Numéro 5 (451005)

Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire

Chèque postal

NOM :

Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

(Délai d'expédition : 6 semaines)

En 2084, l'un des rêves les plus chers de l'homme est en passe de se réaliser : la création de l'Etre suprême ! Mais l'être nouvellement créé va très vite dépasser son créateur. Cette espèce est tellement avancée technologiquement qu'elle décide de supprimer la race humaine, pas assez efficace à son goût. Face à cette menace, vous êtes l'unique solution. Doté de pouvoirs surhumains, vous devez à la fois détruire les Robotrons et sauver ce qui reste de l'humanité. Le jeu se décompose en plusieurs tableaux dont la difficulté est croissante. Les ennemis possèdent des caractéristiques particulières qu'il faut bien étudier pour réussir la mission. Toute l'originalité de ce jeu provient du mode de combat. Tout en se déplaçant, il est possible de tirer dans toutes les directions et de façon continue, ce qui demande une bonne maîtrise de son arme car les ennemis n'attendent pas que vous soyiez bien placé pour lancer leur attaque. Pour récupérer les humains, il suffit de les toucher. Heureusement, vos balles perdues ne les atteignent pas. Pour passer au niveau supérieur, vous devez détruire tous les Robotrons. Le sauvetage des humains vous fait marquer des points. Tous les 25 000 points, vous recevez une vie supplémentaire dont le nombre peut dépasser la dizaine malgré ce qui est indiqué sur le tableau d'affichage.

ROBOTRON 2084

MODES DE COMBAT

PREMIER MODE

En appuyant sur A, vous tirez dans la direction où vous allez. Pour faire pivoter le tir de 180°, il faut appuyer sur B tout en gardant la touche A enfoncée.

DEUXIEME MODE

Tout en appuyant sur A, vous modifiez le tir en maintenant le bouton B enfoncé. Ainsi la direction du tir tourne lentement dans le sens des aiguilles d'une montre.

TROISIEME MODE

Le tir est automatique dès que vous enclenchez l'option 1. En appuyant sur le bouton B vous tournez d'un cran dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Dès les premiers niveaux, des cercles rouges, les Sphéroïdes, se déplacent tout autour de l'écran en créant des Robotrons qui, eux-mêmes, lancent des objets mortels en forme de X.

Ces gros monstres verts sont indestructibles mais un tir répété les fait changer de direction.



Les grognons commencent leur encerclement.

Appréciez le superbe décor et les graphismes !



COMMENTAIRE



NAVARRO

Ce shoot-them-up est une adaptation d'un jeu sur micro, sorti il y a quelques années. Hormis les trois modes de combats différents, Robo-tron 2084 ne brille pas par son originalité : scénario hyper classique, actions répétitives. Quand vous avez fait les premiers tableaux, vous avez tout vu ! La réalisation est très moyenne et ne donne vraiment pas envie de poursuivre la mission.



SHADOWSOFT PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION 70%

Choix du niveau, mode de contrôle, et musique.

GRAPHISME 31%

Pas de décors, des blocs de couleurs criardes, moche !

ANIMATION 61%

Sprite tout petit se déplaçant dans les huit directions.

BANDE-SON 80%

Musique très sympa et bruitages utiles...

JOUABILITE 75%

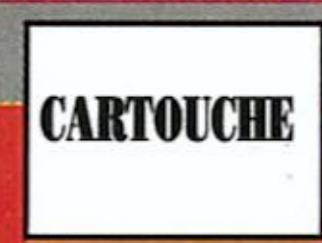
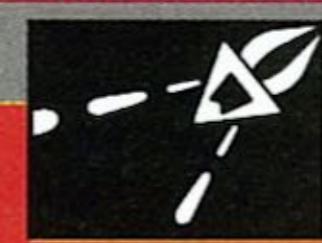
Après un certain temps, on obtient de bons résultats.

DUREE DE VIE 50%

Tout dépend du niveau de difficulté choisi.

INTERET 32%

J'ai eu beau chercher, je n'ai trouvé aucun intérêt à ce jeu.





COMMENTAIRE

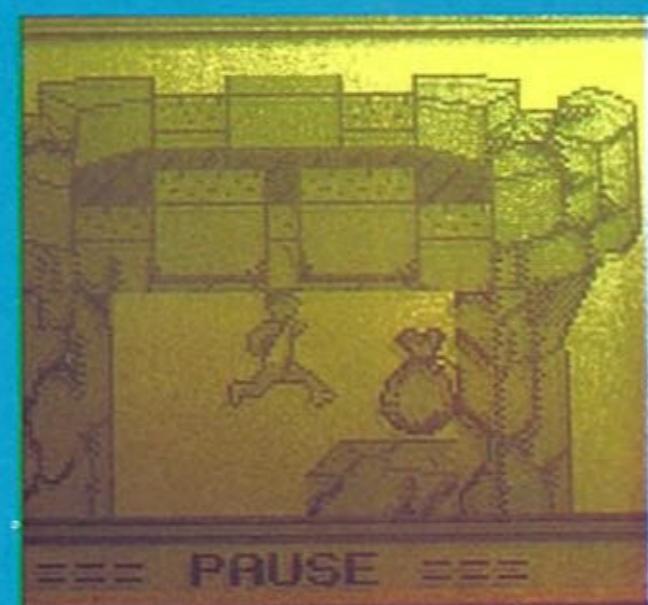
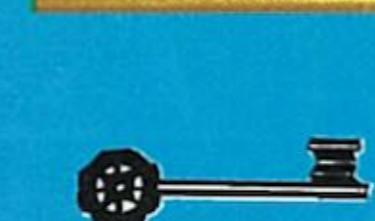


Ce jeu est passionnant ! Si les graphismes et l'animation sont assez quelconques, l'utilisation des différentes gommes nécessite à la fois de la réflexion et de l'imagination.

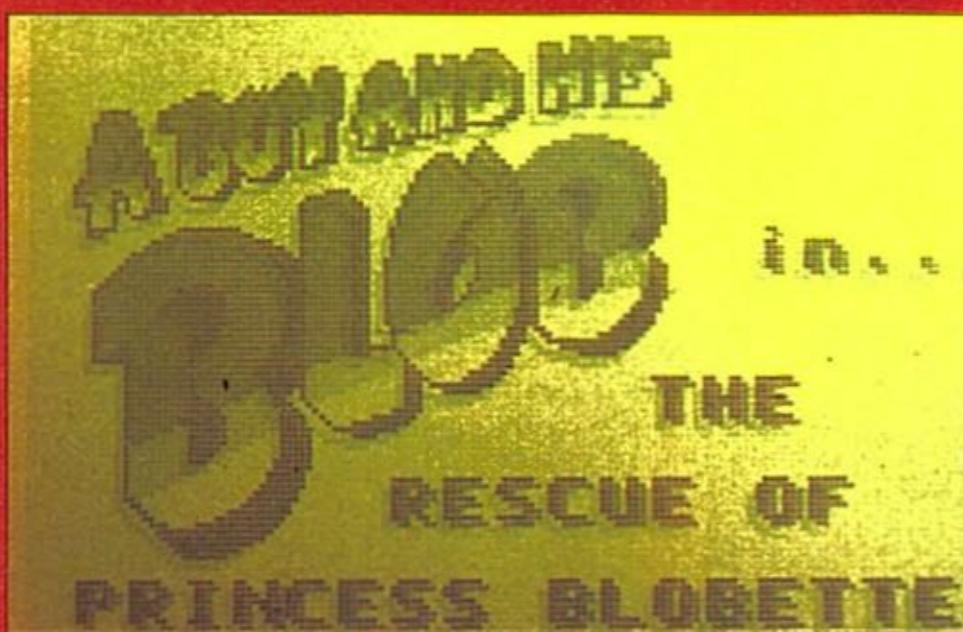
WIEKLEN

Votre petit bonhomme trotte, suivi de son sympathique Blob. Cela pose d'ailleurs parfois quelques problèmes, car ils ne peuvent pas être au même endroit en même temps. Positionner les deux sur une mince corniche n'est pas chose facile ! Passages secrets et astuces tordues sont au rendez-vous. En revanche, la difficulté me semble, dès le début, excessive, et me fera déconseiller ce jeu à ceux qui n'aiment pas chercher pendant des heures la solution à une énigme.

RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE



Cela commence mal ! Vous êtes bloqué dans une tour, avec une porte fermée et aucune autre sortie... La solution ? Transformer votre Blob en trampoline et monter chercher le sac placé à l'étage supérieur ! Il contient de quoi faire de votre compagnon une clef bien utile.



NINTENDO PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	70%
<i>Insuffisante si on ne connaît pas A Boy and his Blob.</i>	
GRAPHISME	60%
<i>Malgré l'humour, les graphismes sont trop enfantins.</i>	
ANIMATION	70%
<i>Correcte, sans plus.</i>	
BANDE-SON	70%
<i>La musique est jolie mais trop répétitive.</i>	
JOUABILITE	60%
<i>La difficulté à positionner le Blob est lassante.</i>	
DUREE DE VIE	90%
<i>Vous n'êtes pas près d'en voir la fin !</i>	
INTERET	75%
<i>Très sympathique, mais un peu trop casse-tête.</i>	

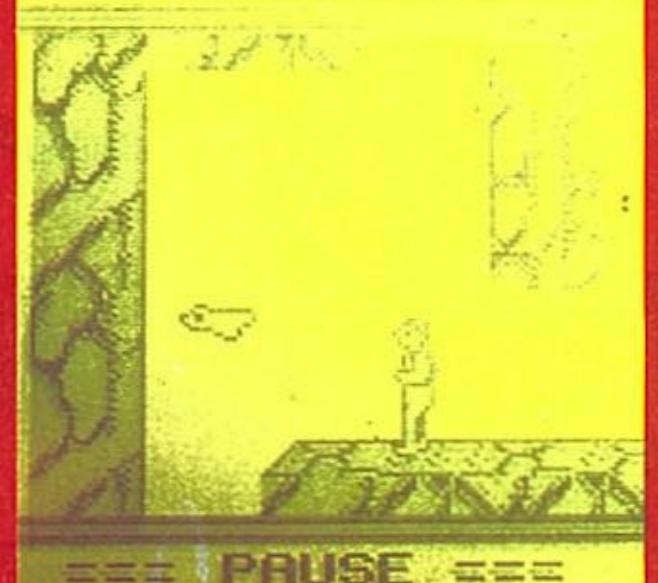


LES GOMMES

Au nombre de 14, les différents parfums de gommes ont chacun leur fonction. La réglisse transforme Blob en échelle, la noix de coco en... noix de coco, la pomme en cric, la vanille en "parapluie-parachute", la mandarine en trampoline (la touche "haut" permet de sauter plus haut à chaque rebond), le miel en oiseau-mouche (c'est le seul moyen de faire monter le Blob), le soda donne un missile qui peut vous transporter au-dessus des précipices (ce n'est pas toujours la meilleure solution), la fraise transforme votre petit ami en pont, la cola en bulle (vous pouvez entrer dedans ; si vous vous trouvez dans un espace sans plafond, vous pouvez alors vous éléver dans les airs!), le citron donne une clef bien pratique pour ouvrir les portes, le punch fait tout simplement un trou dans le sol, la menthe donne de la glace et vous fait glisser à grande vitesse, et enfin, la banane vous permet d'obtenir une clef à molette. Il manque le ketchup, que votre Blob exècre et qui peut servir à positionner le Blob au millimètre près : dès que vous lui en lancer, le Blob recule un peu.



Les différentes transformations de ce charmant (mais très étrange !) animal vous permettront de passer les endroits les plus délicats !

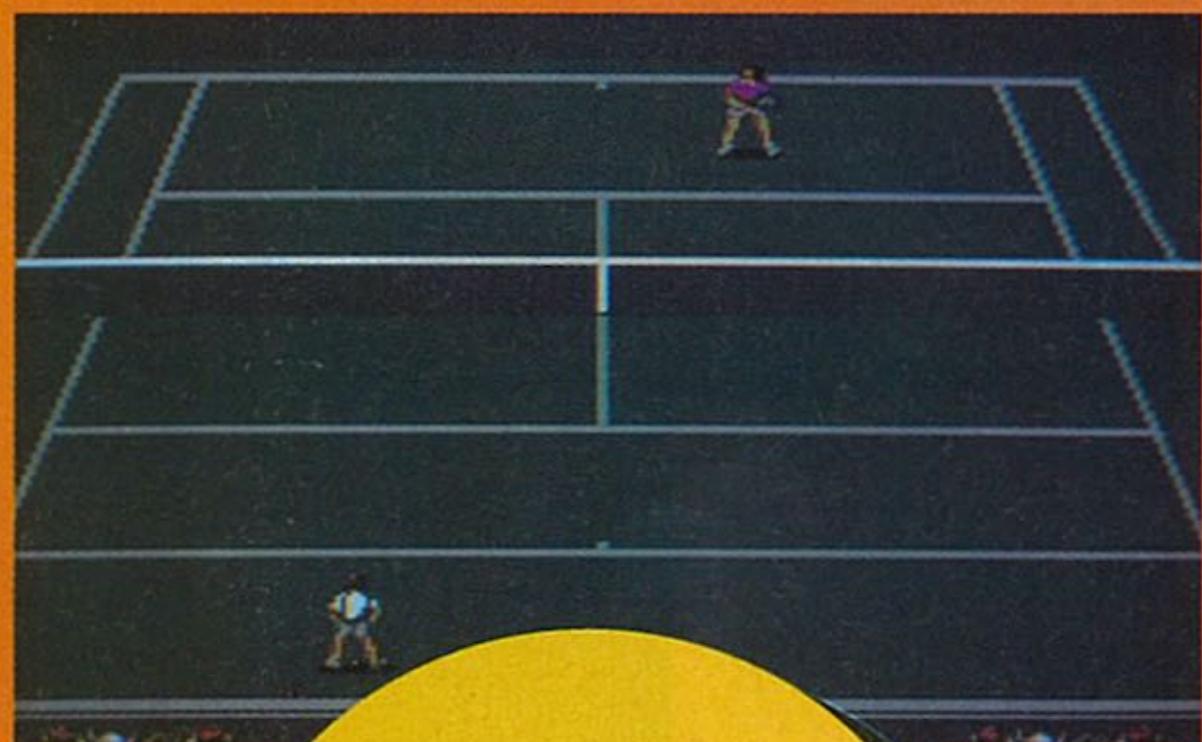


Si votre Blob vous suit lorsque vous descendez, il lui est en revanche impossible de remonter ! La seule solution : la gomme au miel, qui le transforme en oiseau-mouche.



REVIEW

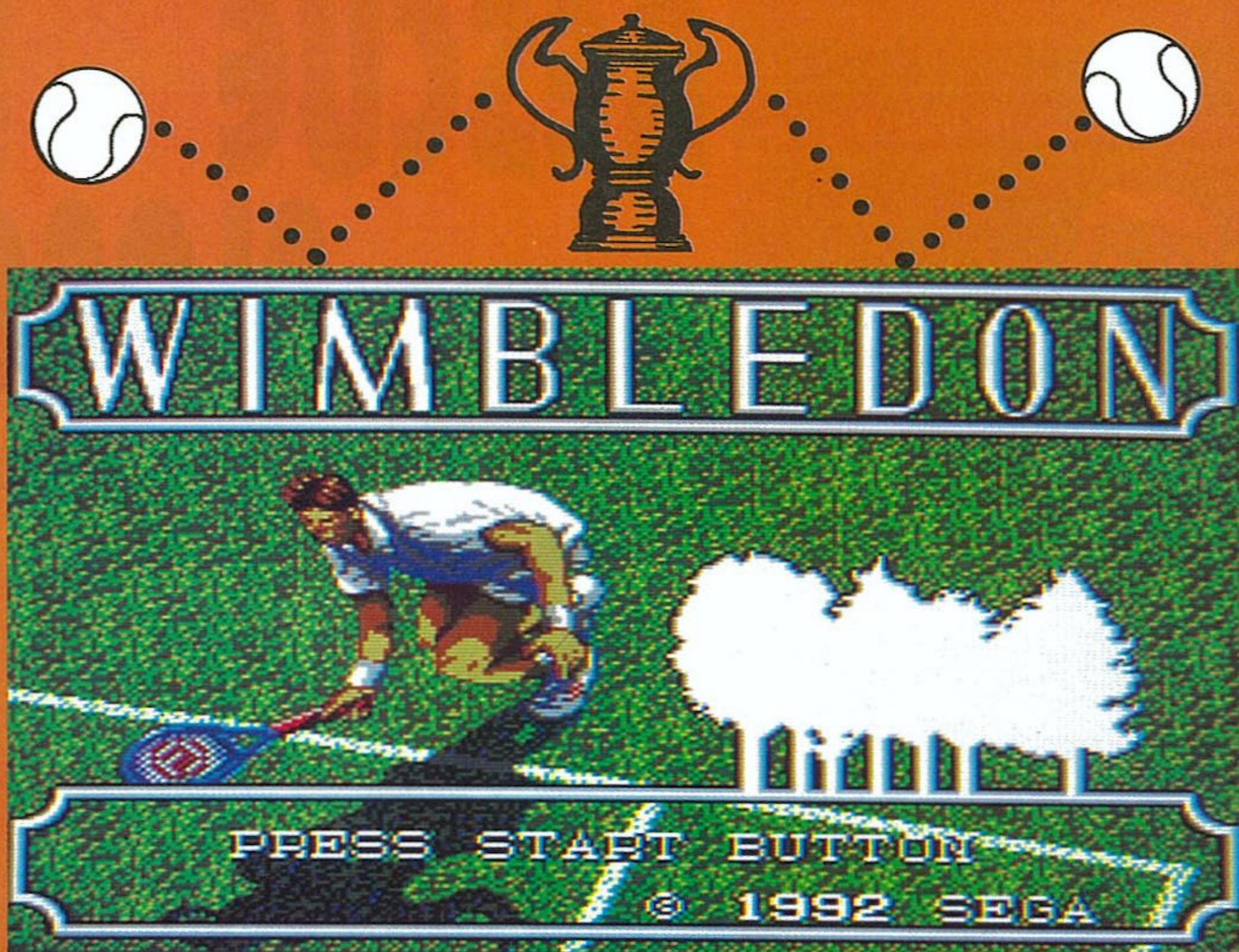
a raquette dans une main, un joypad dans l'autre, vous allez pouvoir vous préparer pour les internationaux de tennis de Wimbledon grâce à Sega. En effet, cette firme a concocté pour votre Master System une simulation de tennis. La cartouche vous propose de faire d'abord quelques parties pour vous entraîner. Quand vous vous sentirez prêt, vous pourrez vous mesurer aux meilleurs joueurs au cours du Grand Slam. Le programme vous permet de choisir un joueur parmi seize personnages différents, chacun d'entre eux possédant ses propres caractéristiques. Certains sont spécialisés dans les montées au filet, d'autres sur les surfaces rapides, d'autres encore dans les lobs... Le programme alloue au joueur que vous avez choisi entre 15 et 20 points à répartir entre trois qualités majeures. Vous pouvez ainsi accroître plus ou moins son habileté, sa vitesse ou encore sa puissance. Lors du Grand Slam, s'il vous prend l'envie soudaine d'aller voir ailleurs ce qui s'y passe, pas de problème ! Un système de sauvegarde vous autorise à reprendre la compétition à tout moment.



Les spectateurs sont aussi concentrés que les joueurs. Mais dès la fin de la partie, ils manifesteront bruyamment leur joie.

AMERICA OPEN	
C PLUS	[Progress bar]
ELODIA	[Progress bar]
FROMBA	[Progress bar]
CREAM	[Progress bar]
CHESEN	[Progress bar]
J YAN	[Progress bar]
MAKKEN	[Progress bar]
GOMASS	[Progress bar]

Le tableau des matchs qui vous attendent pour la coupe américaine.



L'option Password vous dispense d'avoir à refaire vos preuves sur le court en gardant la trace de vos aptitudes et de vos victoires précédentes.



COMMENTAIRE



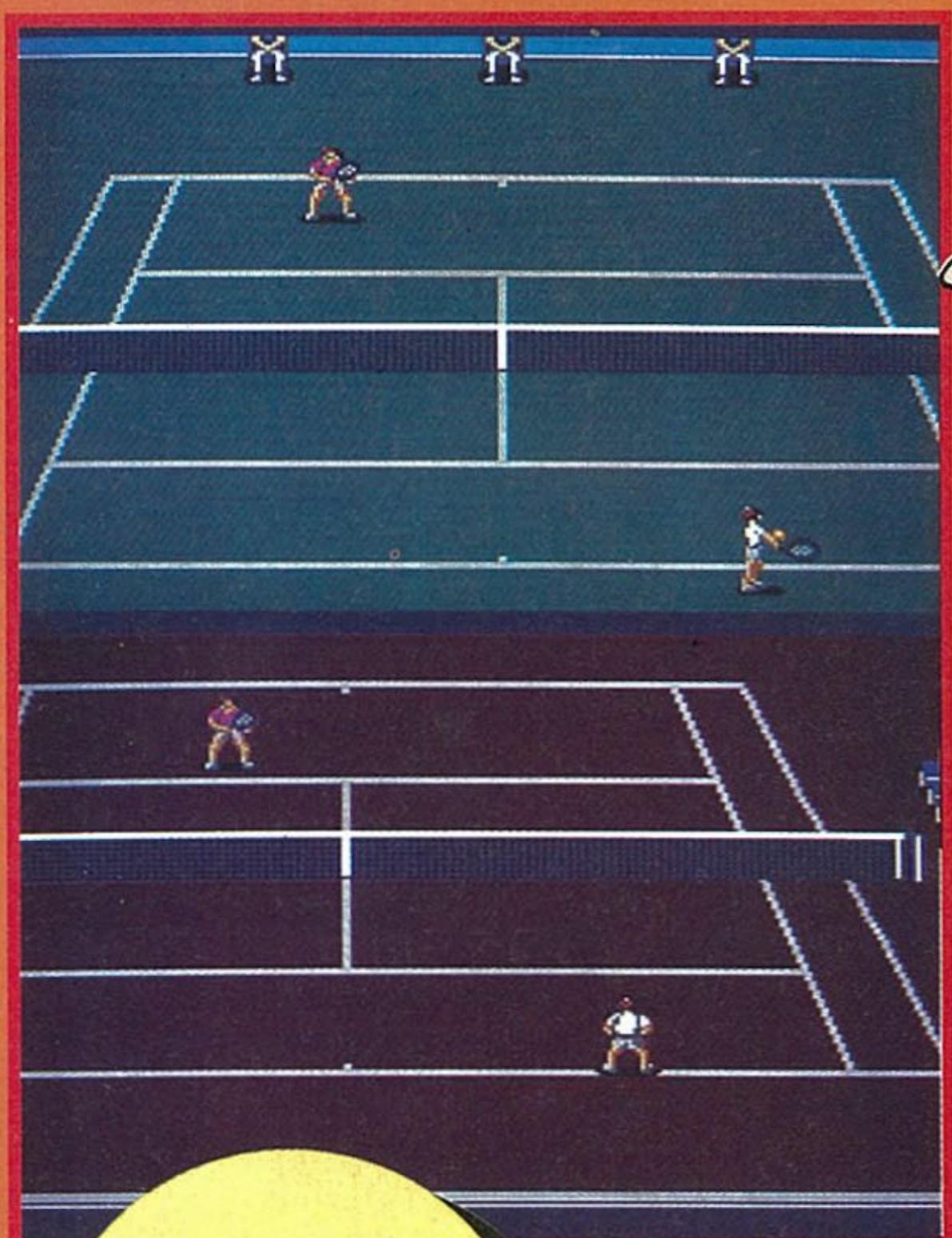
Dans une simulation de ce type, le plus important est sans aucun doute la jouabilité. De ce côté, pas de problème : le jeu est très rapide et vous pouvez déplacer vos joueurs instantanément vers la balle (même s'ils donnent un peu l'impression de flotter au dessus du sol !). En outre, le programme gère une quantité impressionnante de coups qui vont des plus classiques (coup droit, revers ...) jusqu'aux plus vicieux (amorti, lob...). Contrairement à d'autres programmes de tennis sur des consoles concurrentes, la cartouche n'offre pas de petites animations amusantes à part les spectateurs qui vous applaudissent à tout rompre si vous remportez un match. Sega, avec Wimbledon, n'a pas choisi l'originalité mais nous propose une simulation dynamique et plutôt complète.

SEGA

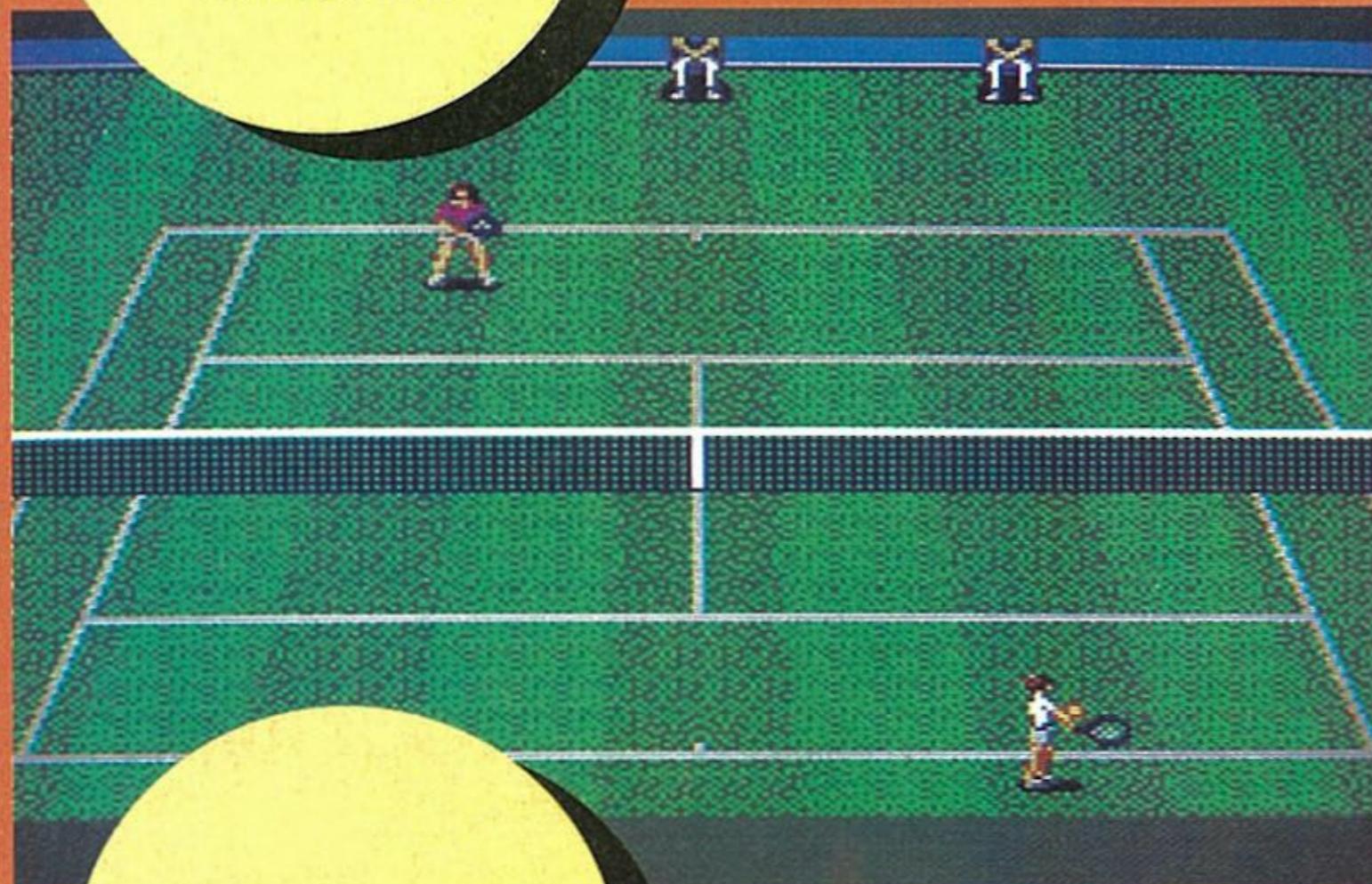
REVIEW



牛集



Terre battue, quick ou herbe, Wimbledon gère tous les types de terrain et modifie les réactions de la balle en conséquence.



Prêt à engager votre service, vous vérifiez une dernière fois les distances.



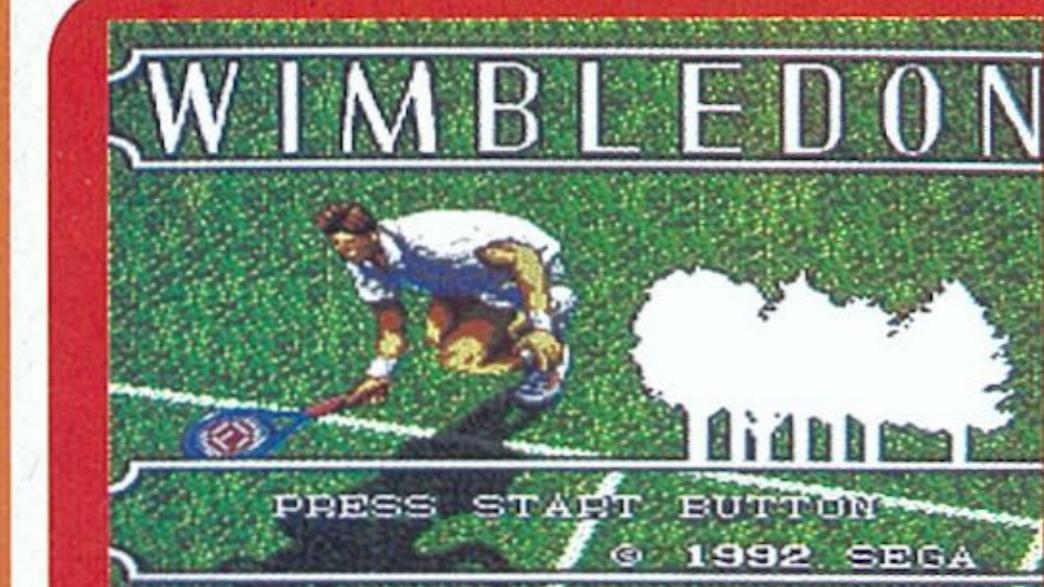
Les commandes sont assez précises pour vous permettre de contrôler votre service. Avec un peu d'entraînement, vous arriverez à servir à l'endroit où vous voulez.

COMMENTAIRE



Wimbledon propose des options très complètes. Il multiplie les possibilités de jeu. Il est possible de jouer classiquement contre l'ordinateur. Mais on peut également affronter un ami. Le programme

ne se contente pas des matchs en simple : il gère également les parties à quatre joueurs, la deuxième équipe peut être contrôlée par l'ordinateur ou par un second joueur. Vous avez la possibilité de choisir la surface (terre battue, quick ou herbe) sur laquelle vous souhaitez infliger une raclée à votre adversaire. Une petite animation montre alors une balle de tennis qui rebondit sur le sol, vous permettant d'apprécier les différences de rebond. Très jouable, Wimbledon devrait séduire tous les amateurs de ce sport.



EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : -

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : -

OPTION CONTINUE : -

NIVEAUX DE DIFFICULTE : -

CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 50%

Pas d'introduction mais une représentation claire du court en vue plongeante, qui scrolle pour suivre la balle.

GRAPHISME 65%

Un peu trop dépouillé.

ANIMATION 92%

La balle et surtout les joueurs se déplacent très rapidement.

BANDE-SON 71%

Rien de très marquant pour les mélodies mais des bruitages convaincants.

JOUABILITE 92%

La prise en main est rapide et le jeu très jouable.

DUREE DE VIE 86%

Vous mettrez du temps avant de remporter le Grand Slam !

INTERET 86%

Une bonne simulation de tennis, très jouable mais un peu trop classique.



NINTENDO

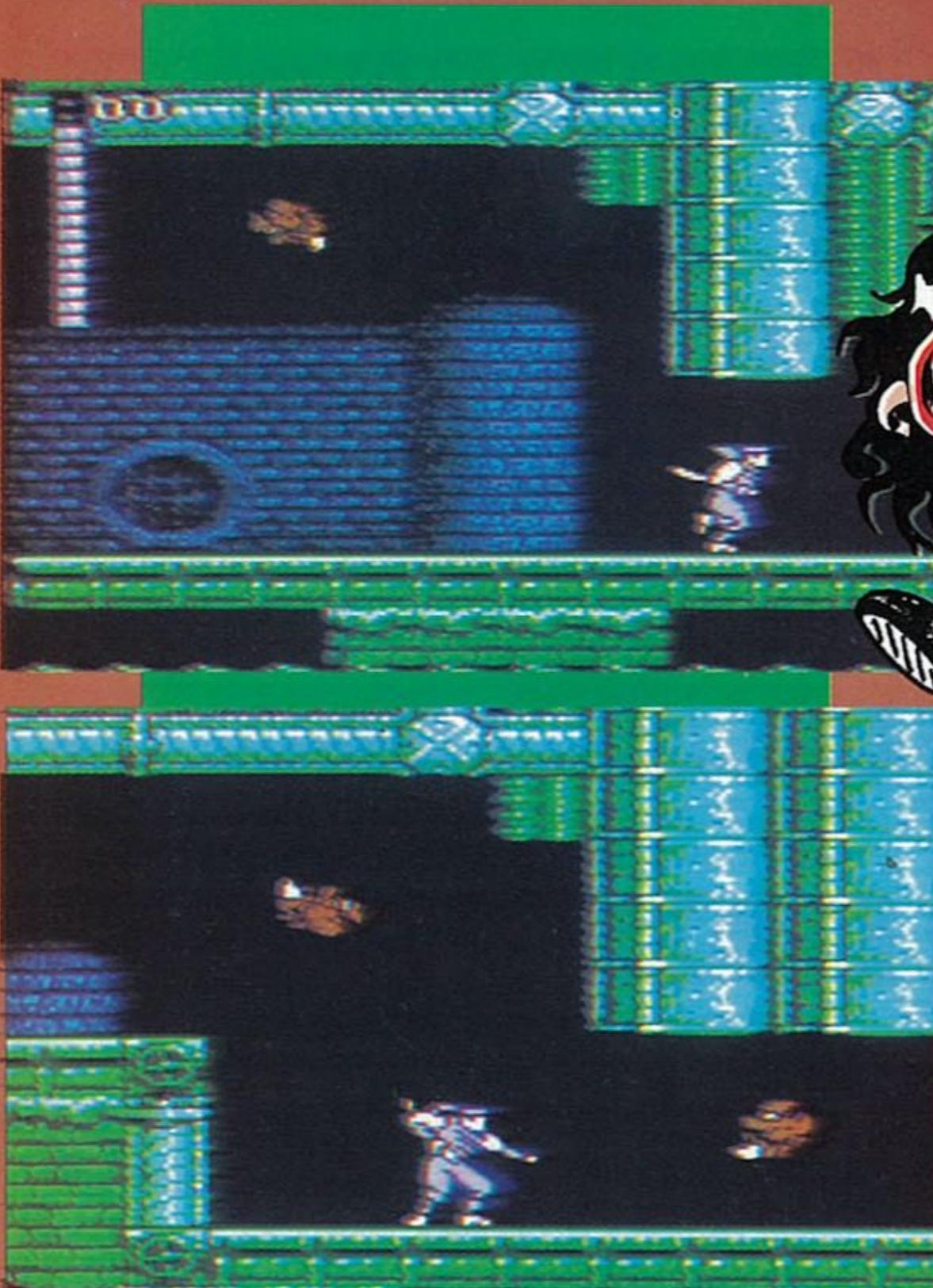


REVIEW

L'empereur Garuda (bizarre : c'est le nom de la compagnie aérienne nationale d'Indonésie ! C'est aussi le nom d'un dieu-oiseau des religions hindouistes. Amis de la culture, bonsoir et à la prochaine !), l'empereur Garuda, donc, est agité par la plus vive inquiétude. En effet, New York est tenu par un fou dangereux. Deux espions apprennent à l'empereur que ce fou utilise des ninjas pour garder la cité. Que faire contre des ninjas ? Leur opposer des ninjas, pardi ! Cet empereur est un grand stratège...

Commencez donc par choisir Hayate ou Lady Kaete, votre héros ou héroïne. Peu de différence dans le cours du jeu. Vous vous infiltrerez donc dans New York version 2019, à travers cinq niveaux : le port, les égouts, les toits, la forteresse aérienne et, enfin, l'ultime forteresse. Le tout est un shoot'em up / plates-formes sans surprise. Vous êtes confronté à 22 types d'ennemis différents, aux profils bien spécifiques : par exemple, l'Hyperian est seulement armé d'un bâton et quasiment inoffensif ; le Slasher a une grande épée qui interdit le corps-à-corps ; le Sniper tire à la mitrailleuse ; le Missile Man a des canons sur le dos ; le Boomerang Master a un... boomerang à longue portée ; le Water Ninja déboule sur votre personnage comme une bombe ; l'Eyestalker est un œil monstrueux qui ondule ; le ninja tournoyant est quasiment insaisissable...

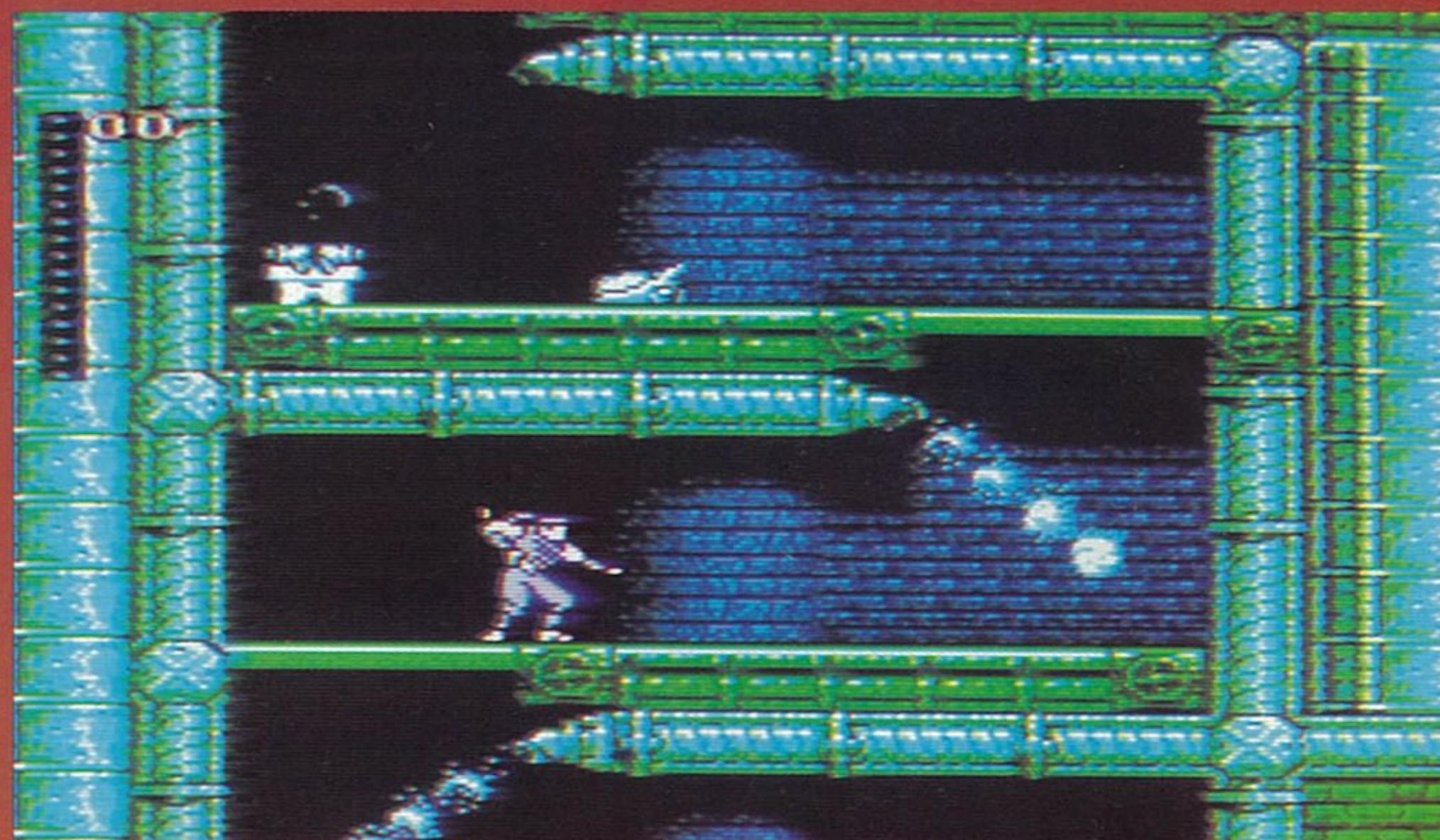
Nous arrêterons là cette énumération, vous avez déjà une idée de la richesse du jeu.



AMORDILLOS EN VUE !

Les Amordillos volent et sont redoutables. Il faut sauter et tirer en sautant pour les détruire. Mais leur vol est assez imprévisible...

BLUE SHADOW



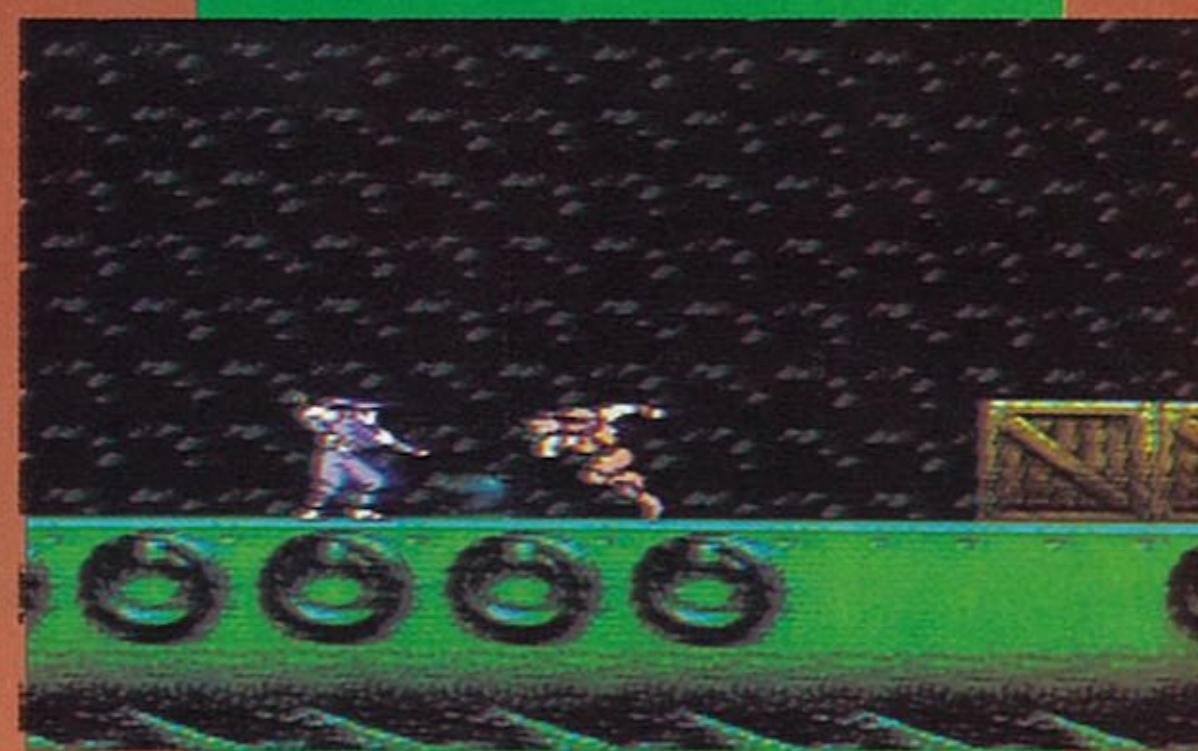
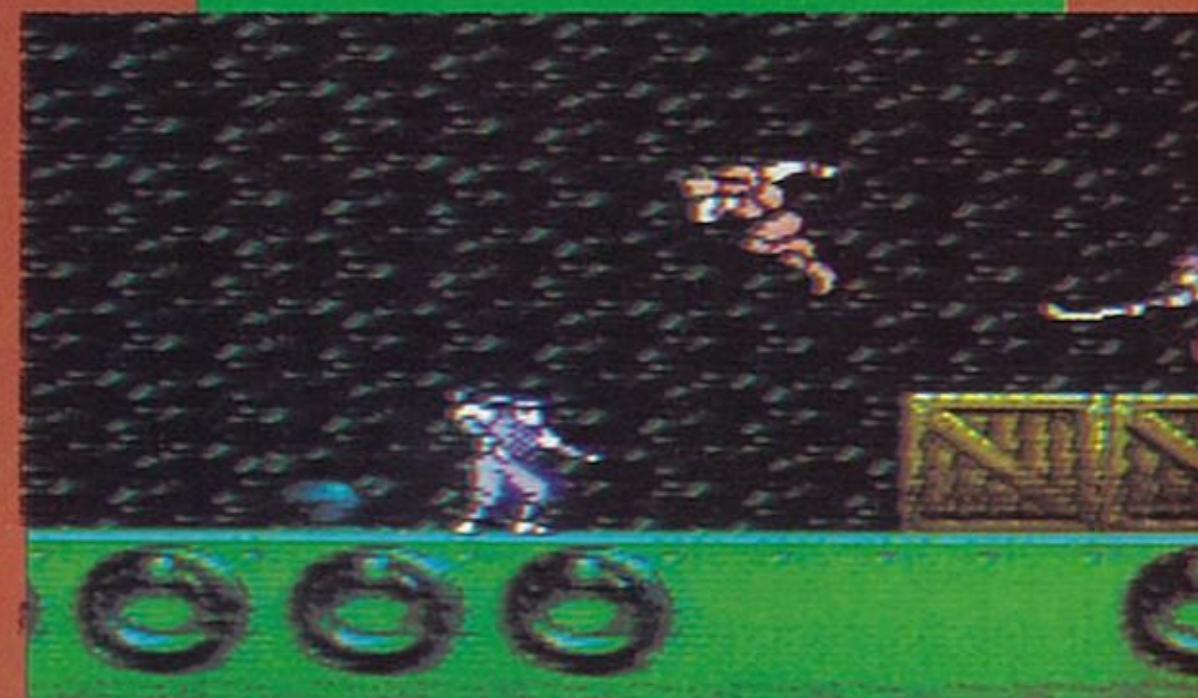
▲ La chicane infernale. Les jets de vapeur vont et viennent à un rythme régulier.

COMMENTAIRE

EL NIO NIO
Mieux que les Tortues Ninja ! La comparaison est possible, parce que les deux cartouches se ressemblent sur bien des points. Mêmes décors urbains, même égouts sombres, mêmes toits, mêmes empilements de caisses, etc. Mais la vraie différence se situe au niveau de l'adversaire : Blue Shadow propose un échantillon de méchants comme on en voit rarement, un véritable panthéon de tout ce qui peut se faire en matière de soldats et de robots ! Si bien que le jeu, malgré sa banalité, se renouvelle sans cesse : presque jamais deux fois de suite le même ennemi ! Un regret, pourtant : des boss de fin de niveau trop faciles à éliminer, et qu'on distingue à peine de l'ennemi courant, de l'homme de troupe... Mais Blue Shadow reste une extraordinaire réussite.

Les water-ninjas foncent sur votre personnage et le repoussent en se collant à lui. Leur vitesse est supersonique et vous perdez des points de vie pendant tout le temps du contact.

TIP : Inutile de tuer les water-ninjas, vous avez trop à y perdre ! Sautez par dessus, et fuyez vous réfugier en hauteur, sur une caisse par exemple.





Ces roues immenses font tourner des plates-formes au-dessus d'un gouffre... La manœuvre est acrobatique, d'autant que des Water Ninjas foncent sans cesse sur vous !



▲ Un "Eyestalker", qui se replie puis s'étire. Extrêmement dangereux.



TIP

Certains canons sont collés au plafond et lancent des missiles très gênants. Placez-vous sur un de ces canons, vous ne risquez plus rien. Profitez-en pour le détruire en tirant.

COMMENTAIRE



Amateurs de parcours accidentés et de combats astucieux, ruez-vous sur Blue Shadow ! Je me suis régaler en testant cette cartouche, certes un peu facile, mais tellement passionnante à jouer...

ROCKET

D'ailleurs, pour ne rien vous cacher, j'ai été jusqu'au bout ! Et je n'en suis pas peu fier, car les quatrième et cinquième mondes sont, eux, difficiles. Quelques critiques quand même : les divers types de bonus ne se reconnaissent pas bien ; enfin, ramassez-les tous, aucun n'est mauvais ! Les armes sont aussi un peu limitées : épée, shuriken ou kusarigama (une sorte de masse d'arme), c'est juste, très juste... Un conseil : préférez les shuriken (étoiles ninja) qui sont précieux, bien qu'en nombre limité, pour éviter les corps-à-corps.



▲ Le Missileman a des canons sur le dos. Glissez-vous sous les projectiles !

▲ Deux slashers postés en embuscade. Faciles à dégommer avec des shuriken.



▲ Un singe ? Non, c'est votre valeureux héros, très agile...

REVIEW



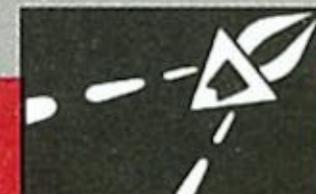
BLUE SHADOW

1 PLAYER
2 PLAYERS
ONATSUME 1981
LICENCED BY NINTENDO CO., LTD

EDITEUR : TAITO
PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : -
CONTROLE : TRES BON

1-2 JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 55%

Vraiment rien de formidable. Peu d'options.

GRAPHISME 77%

Les décors sont assez ternes, mais ils participent précisément au jeu. Faiblesse pour différencier les bonus.

ANIMATION 82%

Chapeau pour les sprites des ennemis : plein d'animations différentes. Et, en plus, on les reconnaît immédiatement !

BANDE-SON 40%

La faiblesse de la cartouche. Musique banale, bruitages de supermarché.

JOUABILITE 91%

Maniement impeccable, excellente gestion des collisions, et renouvellement permanent du challenge.

DUREE DE VIE 78%

Cartouche passionnante surtout à deux, mais peut-être trop facile.

INTERET 85%

Taito a réussi là une bien belle adaptation de son programme sur NES.



GAME BOY



REVIEW

BAD'N RAD



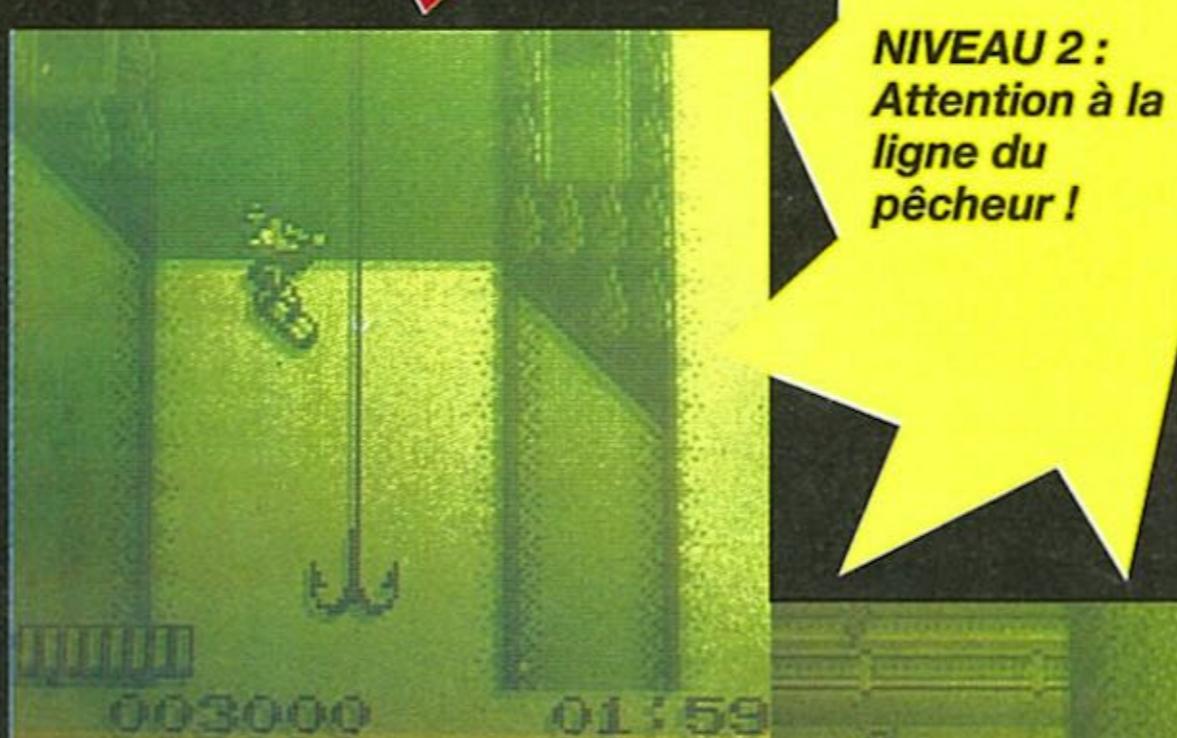
COMMENTAIRE


Je suis perplexe. Ce jeu, au demeurant excellent, me laisse un peu sur ma faim. Les graphismes et les animations sont très réussis, la musique parfaite, et pourtant il

WIEKLEN manque quelque chose. Peut-être le fait de devoir recommencer le niveau chaque fois que vous perdez une vie est-il irritant : il est rapidement lassant de refaire le même parcours. Ou est-ce la difficulté qui devient rapidement excessive, vous obligeant à mémoriser une suite d'actions dans lesquelles le réflexe n'a plus guère sa place ? Bon, j'exagère, c'est un très bon jeu, mais qui sera réservé en priorité aux "bons" joueurs, et à ceux que cinquante essais ne découragent pas.

NIVEAU 1 :
Il ne pose pas de réel problème - si ce n'est le méchant qui en garde la fin. Plongeons vertigineux et autres piquants vous y tiennent compagnie...

NIVEAU 2 :
Attention à la ligne du pêcheur !



NIVEAU 3 :
Il ressemble au niveau 1. La difficulté en plus !

Cette suite de Skate or Die (qui existe sur la plupart des consoles et micro-ordinateurs) est en tout point supérieure à la précédente : plus variée, plus amusante... et beaucoup plus dure ! La fille du magnat du skate-board a été enlevée, et vous devez bien entendu la libérer. Vous allez pour cela parcourir sept niveaux, alternativement en scrolling latéral et en vue de dessus, et échapper à divers pièges et monstres. Certains parcours se terminent de plus par un grand méchant, comme le clown ou l'homme-grenouille. Vous pouvez choisir au départ un des quatre premiers niveaux, et vous aurez ainsi successivement droit au zoo, à la plage, et aux égouts (pour les deux derniers). Les niveaux suivants ne seront évidemment accessibles que si vous parvenez à passer le quatrième... Votre meilleur ami est votre skateboard : il vous permet d'avancer, de sauter, d'accélérer ou décliner, ou même de vous retourner. Il vous servira aussi à vous débarrasser des ennemis qui encombrent votre route : en sautant au moment précis où un objet (bidon, rat, etc.) va vous toucher, vous le détruisez et marquez des points. A d'autres endroits, vous pourrez "atterrir" sur la tête de vos opposants, ou encore leur renvoyer leurs projectiles.

L'animation est fluide, les graphismes parfaitement lisibles et votre personnage répond au doigt et à l'œil. C'est indispensable, car la moindre erreur se solde par la perte de points de vie (vous pouvez en récupérer) ou carrément d'une vie. Dans ce dernier cas, vous recommencez ce niveau à son début ! La musique est entraînante et tire bien parti des possibilités de la Game Boy.



**IMAGESOFT PRIX : C
APPRECIATION**

PRESENTATION 50%

Très long scrolling à l'allumage.

GRAPHISME 80%

Rien à dire, c'est propre, net et bien dessiné.

ANIMATION 85%

Scrolling sans défaut.

BANDE-SON 70%

Une musique entraînante mais des bruitages limités.

JOUABILITE 70%

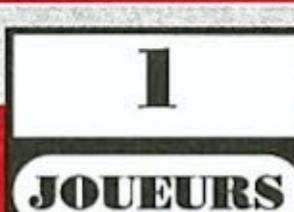
La difficulté devient rapidement excessive.

DUREE DE VIE 90%

Longue, très longue !

INTERET 85%

De bons moments si vous vous accrochez un peu !



GAME BOY REVIEW



COMMENTAIRE



Encore un excellent jeu de réflexion dans la logithèque de la Game Boy. Certes, le programme n'est pas extraordinairement fort, ni particulièrement rapide

aux niveaux supérieurs, mais il est joli, bien réalisé et finalement très sympathique. Mon seul regret est que les coups possibles ne soient pas indiqués, comme c'est le cas pour beaucoup d'autres Othello, mais c'est un détail !

O T H E L L O

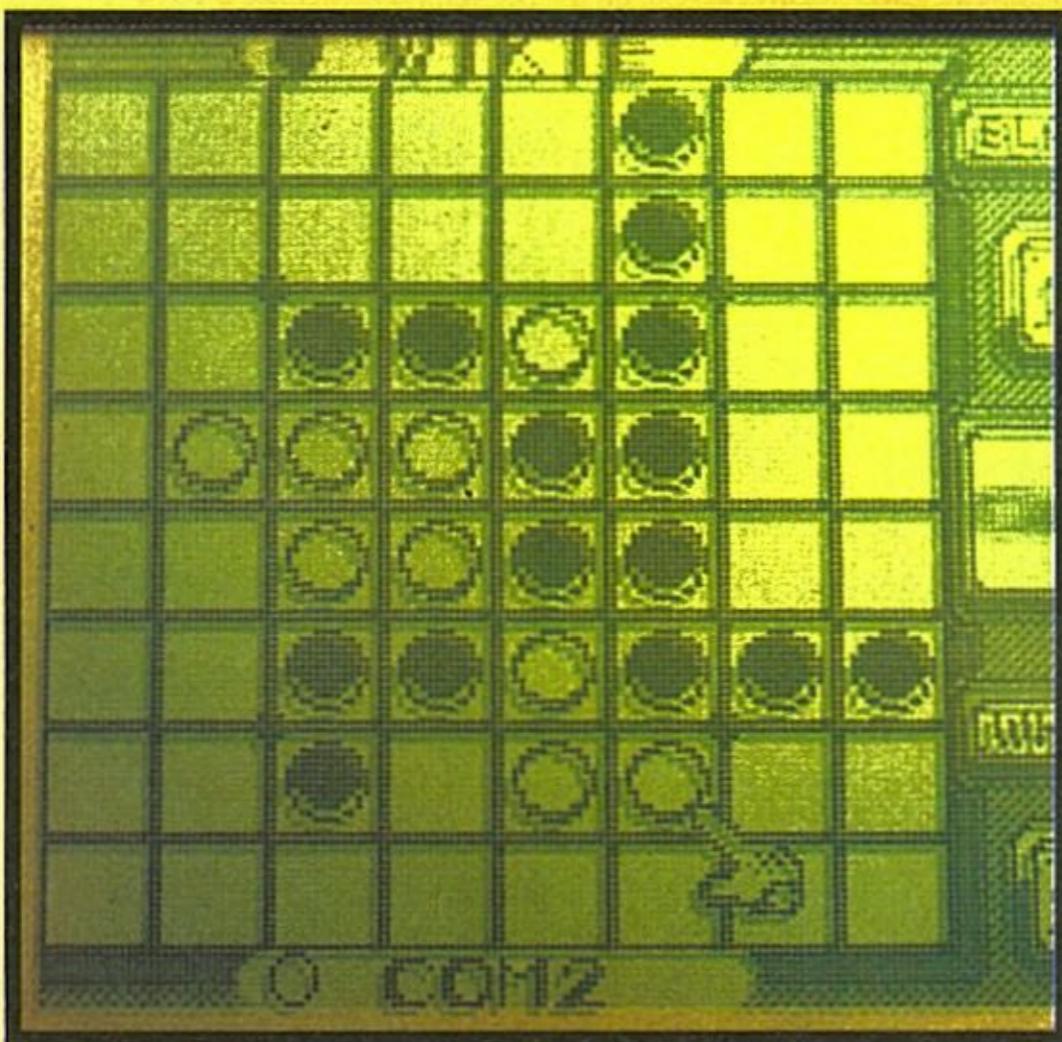
Qui ne connaît le jeu d'Othello (aussi nommé Reversi) ? Ce jeu de réflexion, simple par son principe, se prête tout particulièrement à la programmation, à tel point qu'un programme correctement réalisé peut vaincre sans difficulté des champions ! Voici donc la version Game Boy de ce jeu qui vous permettra d'affronter l'ordinateur ou un autre joueur humain (pour une fois sans avoir besoin d'une deuxième Game Boy!). Dans ce second cas, le programme se contente d'indiquer si un coup n'est pas autorisé et de comptabiliser les points en fin de partie. Les options permettent, si vous jouez contre l'ordinateur, de sélectionner un des quatre niveaux disponibles. Le premier ne posera pas de difficulté aux joueurs un peu expérimentés, mais sera en revanche parfait comme initiation pour les débutants. Le deuxième, un peu plus fort, sera réservé aux joueurs moyens. Le troisième, d'un bon niveau, devient par la même occasion nettement plus lent. Le dernier, enfin, est sans doute très fort, mais prend parfois plus de dix minutes par coup (je n'ai pas réussi à finir la partie). Il est possible de régler la durée de la partie (5, 10 ou 20 minutes) et dans ce cas, même au niveau maximum, l'ordinateur est facile à battre. A la fin de chaque partie, les points sont décomptés visuellement. Les graphismes, simples, sont lisibles et parfois amusants. L'animation est, cela va de soi, limitée à sa plus simple expression. Enfin, une petite musique joyeuse (mais assez répétitive) accompagne le jeu.



De nombreux points sont paramétrables : jeu seul ou à deux, niveau des adversaires, musique...

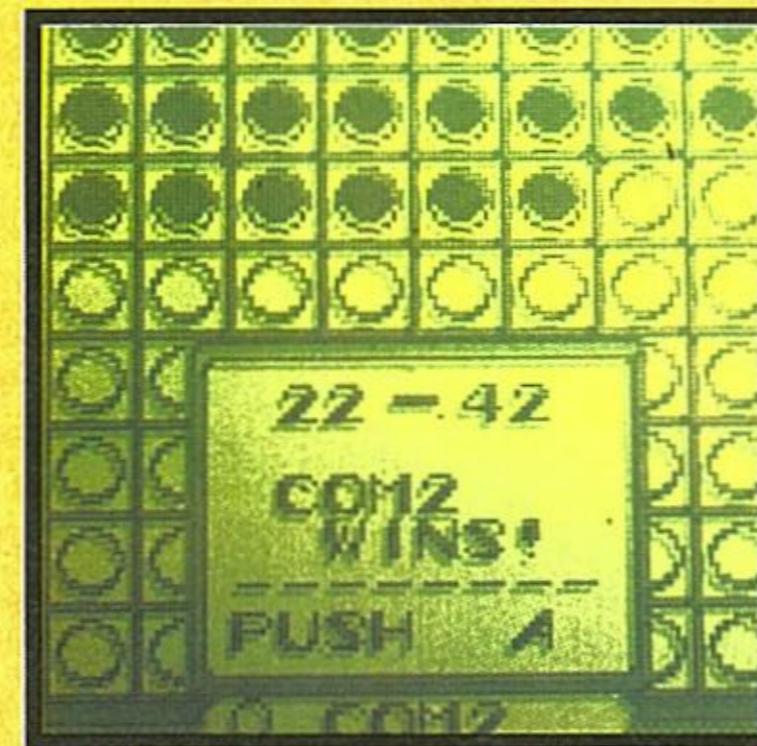


UN EXCELLENT JEU DE REFLEXION



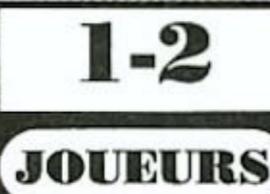
La partie avait bien commencé. Le niveau deux, que j'ai pourtant décrit comme facile, m'a quand même, lors des photos, posé quelques problèmes ! Il faut dire, pour ma défense, que je n'avais guère le temps de réfléchir !

A noter la bonne lisibilité du jeu et le décompte visuel.



NINTENDO PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	70%
De nombreux "gadgets" viennent enrichir le jeu.	
GRAPHISME	60%
C'est mignon tout plein, mais sans grande originalité.	
ANIMATION	20%
Limitée à sa plus simple expression...	
BANDE-SON	75%
La musique est entraînante.	
JOUABILITE	95%
Les règles sont très simples, et le contrôle parfait.	
DUREE DE VIE	80%
Satisfaisant pour un débutant.	
INTERET	98%
Un excellent moyen d'apprendre les bases de ce jeu !	





REVIEW

Une fois de plus, c'est à vous qu'incombe la rude tâche de rétablir ordre et sécurité au cœur d'une ville, tombée cette fois-ci aux mains de l'infâme M et de ses terrifiants Soldats des ténèbres. Ces infâmes ont assassiné votre partenaire et ami, le sergent Brody, qui a rendu son dernier souffle dans vos bras et dont vous avez décidé de venger la mort. C'est ainsi que vous traquez M et sa bande dans de sombres entrepôts, qui recèlent des pièges de plus en plus terribles au fur et à mesure que vous passez les cinq niveaux : trous dans le sol, transformateurs électriques, canons cachés dans les murs...

D'abord armés de leurs seuls poings, les soldats vous attaquent par la suite avec des mitrailleuses, des grenades, aidés aussi de robots qui menacent dangereusement votre vie. A la fin de chaque niveau, vous devez affronter quelques-uns des meilleurs éléments de M.

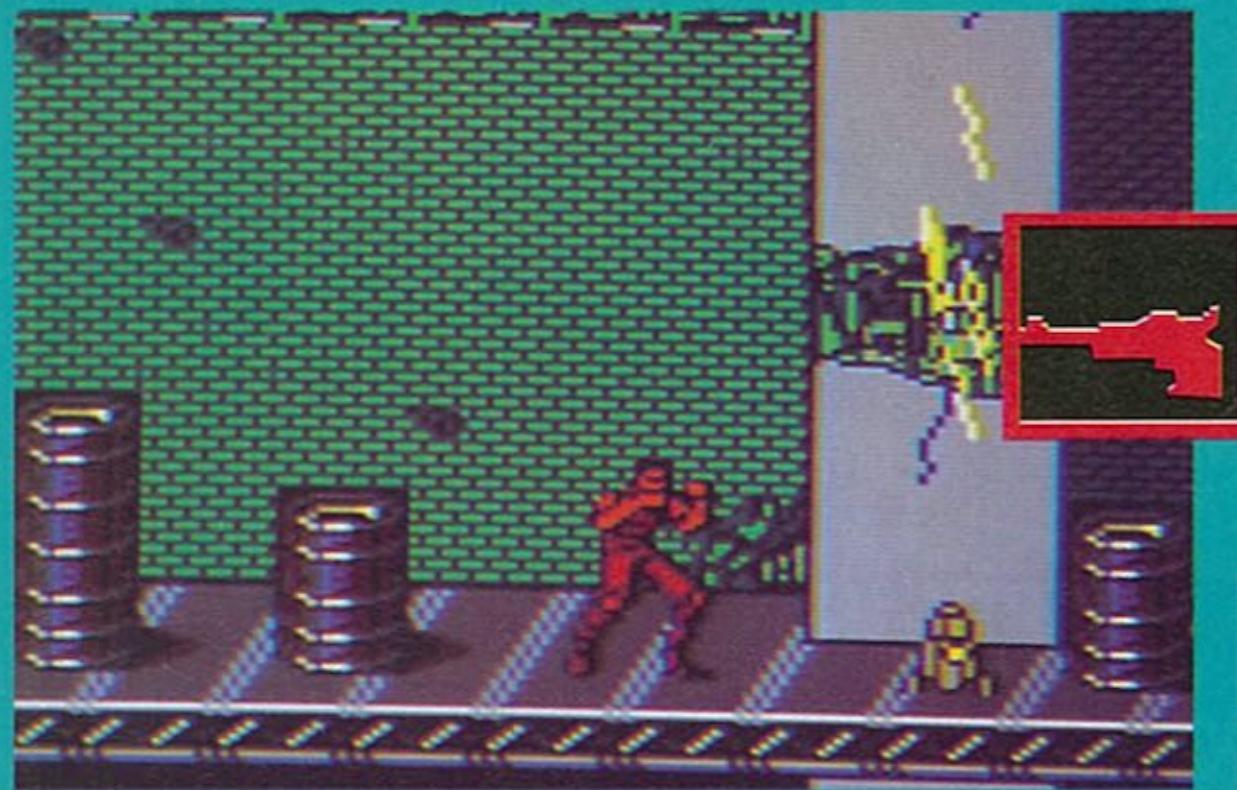
Pour vous défendre, vous disposez au départ de vos puissants coups de poing ou coups de pied sautés (l'arme la plus puissante dans le combat à main nue), qui n'ont bien sûr plus de secret pour vous grâce à un bon entraînement.

Au fur et à mesure de votre traque, vous pouvez ramasser des revolvers et des fusils. Pendant trente secondes, une super combinaison multiplie votre force par quatre et double vos capacités défensives. Des vies supplémentaires et des possibilités d'invincibilité de cinq secondes sont aussi cachées dans les entrepôts.

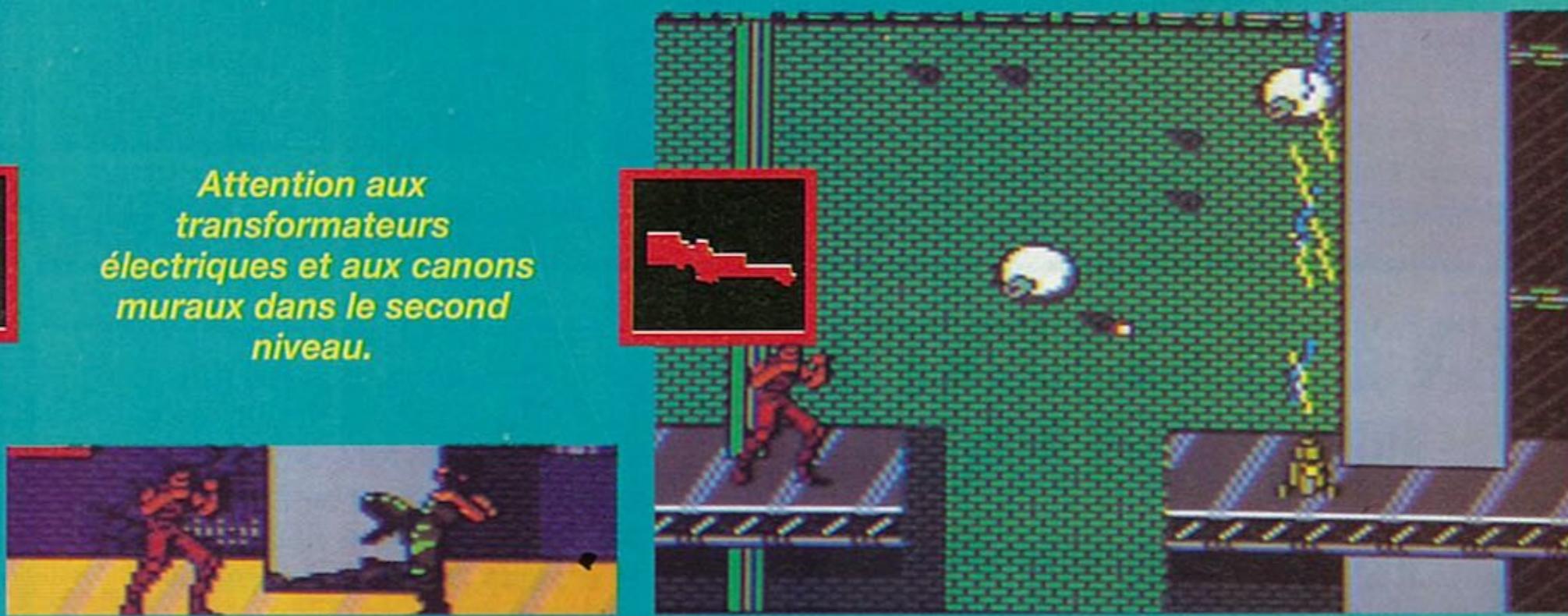
Mais attention ! Vous ne pouvez cumuler les effets de ces objets bonus : à certains moments, il sera préférable de ne pas en ramasser certains pour conserver celui que vous avez en main, plus efficace.



RUNNING BATTLE



Attention aux transformateurs électriques et aux canons muraux dans le second niveau.



Une super combinaison efficace pendant trente secondes et qui tombe vraiment à pic !



Les combats au corps-à-corps alternent avec les séances de tir. L'ennemi n'hésite pas à vous sauter sur le dos !



COMMENTAIRE

Rien de très original dans ce beat-them-up à scrolling horizontal. Même si la réalisation d'ensemble est correcte avec un personnage souple et rapide qui évolue bien, je reste malgré tout un peu sur ma faim avec cette cartouche. Les décors assez sombres sont vraiment trop répétitifs, au point, par exemple, que le début du second niveau est pratiquement identique à celui du premier niveau ! De plus les soldats se ressemblent beaucoup trop ! De temps en temps, l'animation se réduit à quelques clignotements. Que dire aussi des armes et des bonus mis à votre disposition sinon qu'ils n'ont rien de particulièrement innovant. En résumé, pourquoi ce jeu plutôt qu'un autre ?

SEGA

REVIEW



Premiers combats dans de sombres ruelles.



DU BON USAGE DE SES ARMES.
Il vous reste assez de coups de revolver, ignorez ce fusil à dix coups.

COMMENTAIRE



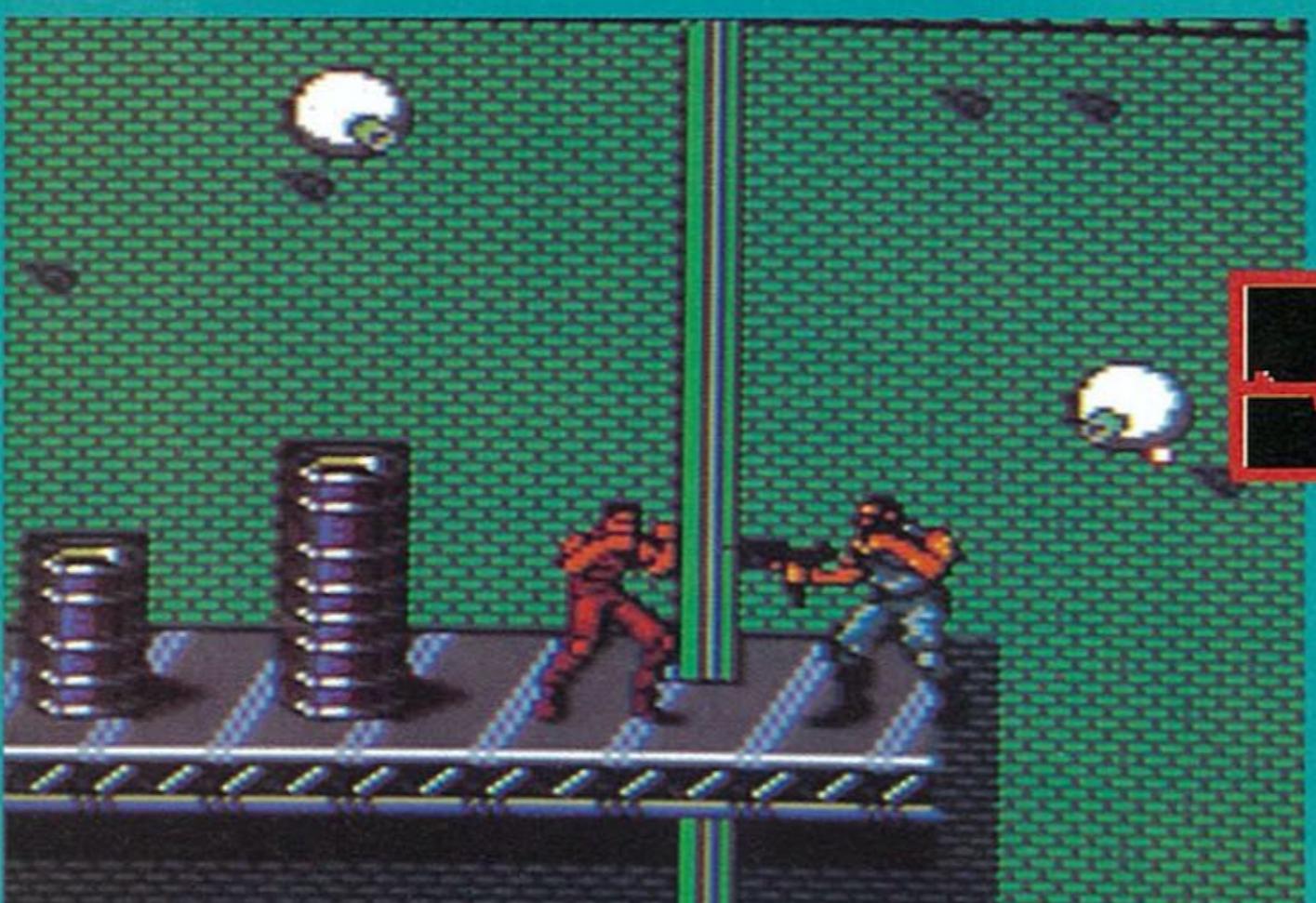
Je ne suis pas une fan de ce type de jeu, mais j'ai bien apprécié les difficultés progressives auxquelles le héros se trouve confronté et la manière dont ses adversaires deviennent de plus en plus

coriaces et résistants aux coups de feu, avec un arsenal de plus en plus étendu dans leurs mains. Vous maîtrisez parfaitement vos sauts et les coups portés aux soldats de M. Les combattants de fin de niveau vous donneront du fil à retordre jusqu'à ce que vous trouviez leur point faible : je n'ai pas encore réussi à venir à bout de Killer the Kid, à la fin du second niveau. On passe un bon moment, même si, de toute évidence, Running Battle n'offre rien de nouveau.

ROSANNA



David contre Goliath nouvelle version. A la fin du premier niveau, le Capitaine Blass vous attend avec son couteau. Vous n'avez que vos poings pour en venir à bout, changez donc souvent de côté pour éviter son arme. Un bon conseil : le Capitaine Blass déteste les coups bas.



Des soldats armés de mitrailleuses : ici il vous faut deux coups de revolver pour les tuer.



EDITEUR : SEGA

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

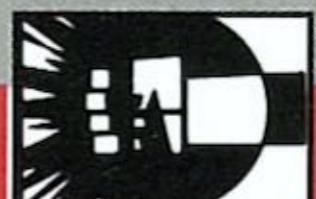
NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : -

CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 65%

Une petite séquence avant le premier niveau permet de s'entraîner et d'accumuler déjà quelques armes en prévision des combats à venir.

GRAPHISME 53%

Des décors assez sombres et qui se répètent trop. Peu de variété également dans les soldats.

ANIMATION 55%

Assez inégale, il y a souvent trop de cli-gnotements.

BANDE-SON 63%

Pas de quoi entrer au Top 50!

JOUABILITE 75%

Bonne maîtrise de vos sauts, de vos coups et de vos armes.

DUREE DE VIE 70%

Vous découvrirez sans doute assez vite quelques trucs et astuces.

INTERET 70%

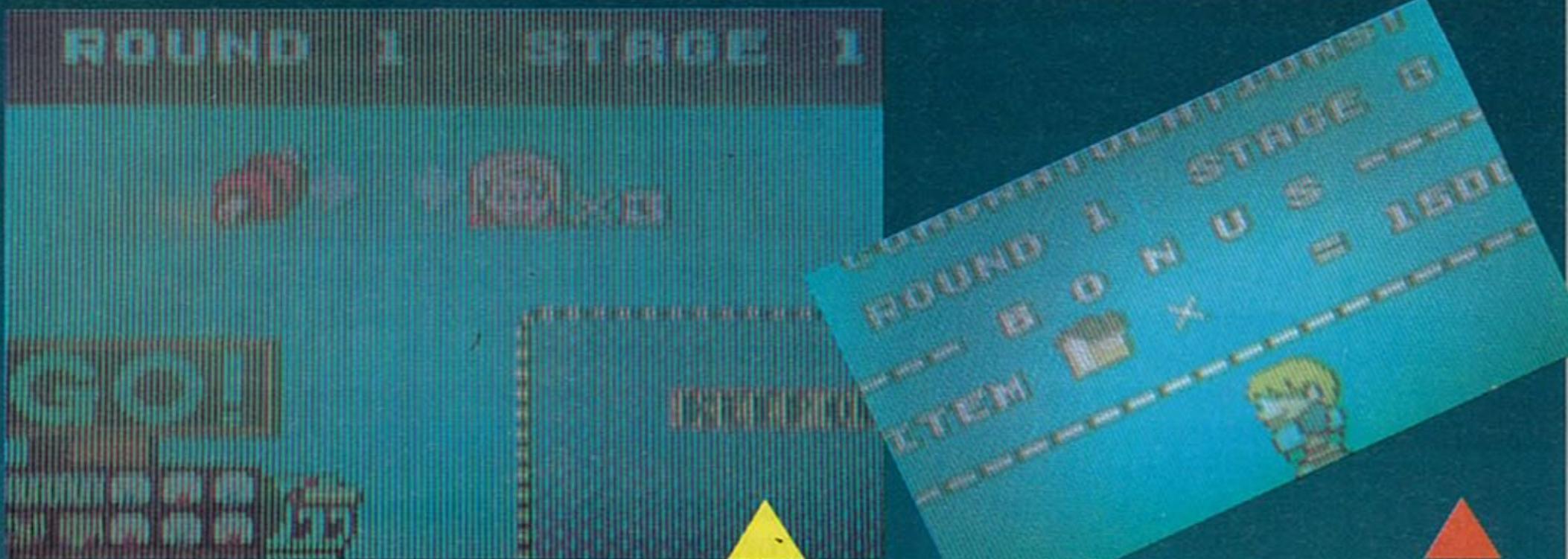
Un classique du genre, qui ne révolutionnera rien !



REVIEW

FACTORY PANIC

Sous un scénario un peu bidon se cache un jeu d'action/réflexion. Vous devez acheminer différents produits vers les gens qui attendent leur tour. Pour cela, il existe deux moyens de procéder, en fonction du niveau concerné. Dans le premier cas, vous allez actionner des relais qui modifient la position des aiguillages du circuit de distribution. L'interrupteur n'est actif que tant que vous marchez dessus, ce qui va vous obliger à de fréquents allers-retours lorsque le circuit comprend plusieurs aiguillages différents et complémentaires. Comble de malheur, de méchants gardes font la ronde et chercheront à vous expulser de l'endroit où se trouvent des boutons. Vous pouvez heureusement les repousser d'une attaque sonore. Quelques bonus vous seront également bien utiles : poids pour maintenir enfoncé un commutateur, mégaphone pour amplifier votre attaque, guitare électrique pour distraire les gardes, bonne étoile et horloge pour gagner du temps. Le second mode vous fait construire des ponts au bon endroit sur le circuit. Dans un cas comme dans l'autre, le temps qui vous est imparti pour terminer le tableau diminue si vous amenez un produit non demandé à une personne. Le jeu se compose ainsi de quatre phases de huit niveaux chacune. Cinq options continues sont proposées pour aller plus loin.



Ce premier tableau est vraiment très facile.



Il faut ici mettre en route l'interrupteur pour basculer les objets sur le circuit secondaire, puis surveiller leur arrivée pour éliminer au besoin les mauvais.

PANIC



Là encore, la difficulté n'est pas trop importante. Méfiez-vous tout de même du garde et éloignez-le avec quelques hurlements.

COMMENTAIRE



Factory Panic ne m'a pas emballé. La réalisation est moyenne, avec des graphismes banals, et une animation du même tonneau. La musique

d'accompagnement s'en sort mieux mais les bruitages restent quelconques. La jouabilité n'est pas exempte de reproche, le terrain d'action trop large empêchant d'avoir une vue d'ensemble. L'absence de sauvegarde par codes me semble un oubli vraiment regrettable que les cinq options continues ne suffisent pas à compenser. Dans le même domaine, Popils fait beaucoup mieux.



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 62%

Joli, mais pas d'options.

GRAPHISME 65%

Rien de très impressionnant.

ANIMATION 78%

Bon scrolling multidirectionnel, animation rudimentaire.

BANDE-SON 82%

La musique est bonne, les bruitages beaucoup moins.

JOUABILITE 76%

Le jeu est jouable mais l'ergonomie moyenne.

DUREE DE VIE 87%

Le jeu est difficile et demande intelligence et adresse...

INTERET 67%

Pour quelques parties éventuellement.

1
JOUEURS



CARTOUCHE

S.T.U.N. RUNNER



Début de la course. Impossible de reculer !

NIVEAUX SPECIAUX

Chaque niveau comporte ses propres défis. Certains sont constitués de tunnels très étroits, dans lesquels les collisions sont redoutables. D'autres sont en cours de construction, ce qui demande une grande adresse pour rester sur la piste. Si vous ne parvenez pas à terminer les niveaux 5, 10 15 et 23 dans les temps,

vous continuez le niveau suivant mais vous perdez la manche.

COMMENTAIRE



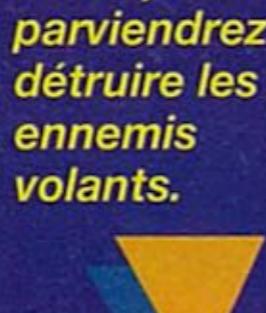
AXEL

réaliste et procure de nombreuses sensations. La vitesse de déplacement du bolide et sa grande souplesse de mouvements m'ont tout de suite séduit. Il faut bien souvent réagir à la seconde, et on n'a pas vraiment le temps de s'ennuyer. La difficulté progressive permet de s'habituer aux commandes. La carte du début est une bonne idée car, lors de la course, on n'a pas le temps d'examiner la configuration du circuit et la place des ennemis. Seul reproche : le manque de clarté du tableau de bord. Les indicateurs de temps, score, vitesse et le nombre d'accélérateurs, d'ennemis détruits et d'étoiles ramassées, sont peu lisibles. Pendant que vous pilotez, il est vraiment impossible de jeter un coup d'œil à ces écrans. Dommage car le reste du jeu est une réussite.

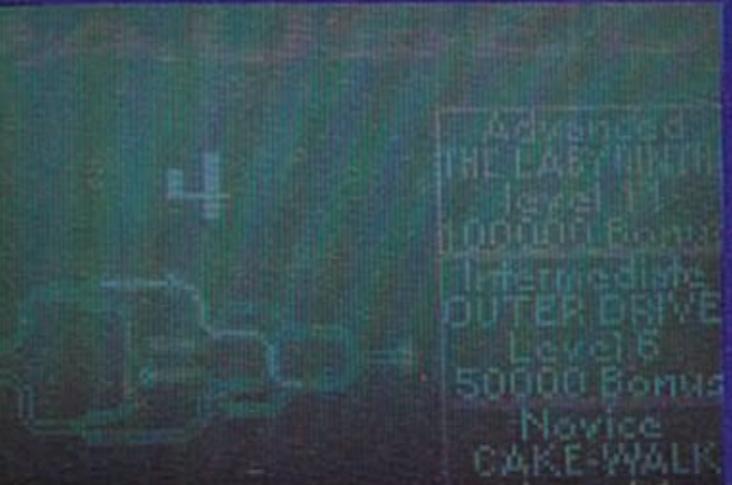
Cette course futuriste est très réaliste et procure de nombreuses sensations. La vitesse de déplacement du bolide et sa grande souplesse de mouvements m'ont tout de suite

séduit. Il faut bien souvent réagir à la seconde, et on n'a pas vraiment le temps de s'ennuyer. La difficulté progressive permet de s'habituer aux commandes. La carte du début est une bonne idée car, lors de la course, on n'a pas le temps d'examiner la configuration du circuit et la place des ennemis. Seul reproche : le manque de clarté du tableau de bord. Les indicateurs de temps, score, vitesse et le nombre d'accélérateurs, d'ennemis détruits et d'étoiles ramassées, sont peu lisibles. Pendant que vous pilotez, il est vraiment impossible de jeter un coup d'œil à ces écrans. Dommage car le reste du jeu est une réussite.

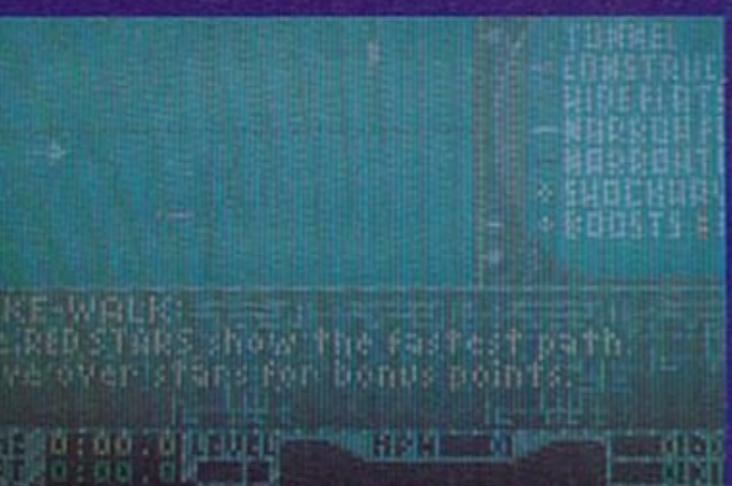
Vous venez de rebondir sur un tremplin. C'est ainsi que vous parviendrez à détruire les ennemis volants.



Les virages se prennent à grande vitesse dès lors que vous "roulez" sur les côtés.



Vous pouvez commencer soit au niveau 1, soit au 6, ou encore au niveau 11. La progression est respectée et, même si l'est tentant de commencer au niveau 11, je vous conseille de vous familiariser avec la machine en essayant le premier niveau.



Avant le départ, examinez attentivement (à la loupe?) le tracé du circuit et les obstacles à éviter.



Les virages se prennent à grande vitesse dès lors que vous "roulez" sur les côtés.



LYNX

REVIEW



集
寺

En 2094, les sports mécaniques ont bien changé, à commencer par cette compétition de vitesse. A plus de 1 000 km/heure, votre bolide, le Sub-Terranean Underground Network (STUN), traverse de nombreux niveaux aussi diversifiés que difficiles. Chaque circuit est composé de deux parties : l'une en extérieur, l'autre en intérieur. Vous commencez la course dans un tunnel qui ressemble à une piste de bobsleigh entièrement fermée. Les parois sont tapisées de bonus, par exemple les accélérateurs de vitesse qui vous rendent invincibles pour quelque temps. Accélération et décélération se font automatiquement. Vous avez seulement à contrôler la direction et à actionner votre laser. En effet, les obstacles sont nombreux et certains doivent être détruits. Votre canon laser devient rapidement obsolète face aux droïdes métalliques contre lesquels il faut utiliser les ondes de choc capables de détruire tous les ennemis en vue. Pour avoir accès à ces ondes, il faut passer sur des Shockwaves ou ramasser un certain nombre d'étoiles. Avant chaque course, il est utile d'étudier le plan : il montre le tracé du circuit, les éléments spéciaux, le type de terrain et, surtout, il vous fournit une série de conseils non négligeables pour terminer dans les temps. Au début, votre bolide est équipé de six couches de blindage. Vous en perdez une à chaque contact avec les ennemis. Mais, rassurez-vous, il est possible d'en regagner dès que vous terminez le niveau.

ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	70%
Animation sympathique mais manque de lisibilité.	
GRAPHISME	86%
Décors et éléments du tunnel très soignés.	
ANIMATION	91%
Un régal ! Rapide et fluide, on est sous le charme.	
BANDE-SON	83%
De fameux bruitages et une voix digitalisée réussie.	
JOUABILITE	84%
Des commandes simples. On est vite dans l'ambiance.	
DUREE DE VIE	87%
Plus de vingt circuits. Vous en avez pour quelque temps !	
INTERET	86%
Un très bon jeu comme on aimerait en voir plus souvent !	

1 JOUEURS

CARTOUCHE

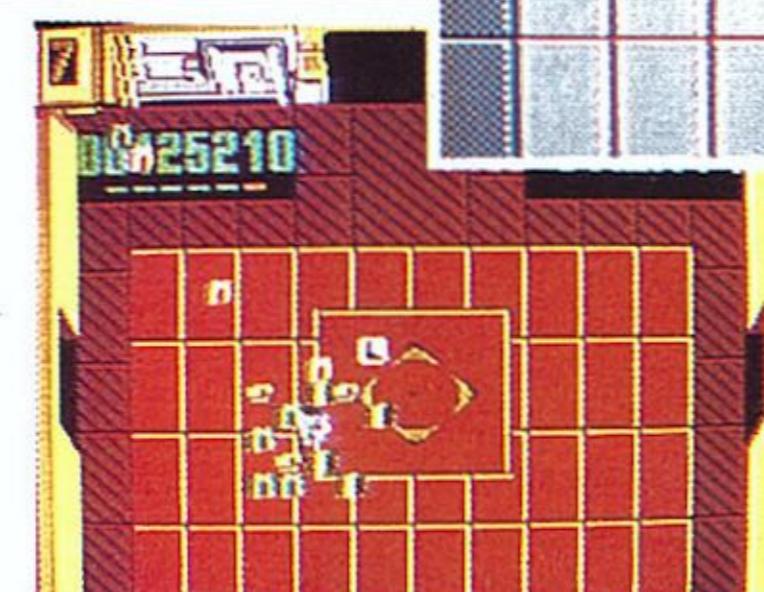
Bienvenue dans le monde de Smash TV, le dernier-né des jeux télévisés du XXI^e siècle. L'enjeu de ce sport, proche du sadisme, est élevé et les prix sont incroyables. Ici, il n'y a pas de blondes pulpeuses pour tourner la roue (de la chance ou de la fortune ?) qui détermine ce que vous avez gagné. Il faut uniquement compter sur vos réflexes et votre habileté, votre vie en dépend. Le joueur se retrouve à l'intérieur d'une série de pièces où il doit, tout simplement, abattre tous les ennemis qui apparaissent à l'écran. Pendant ce carnage, le joueur-combattant augmente son potentiel de destruction en ramassant des bonus de pouvoir et de nouvelles armes puissantes qui se présentent, régulièrement, à l'écran. Le travail fini, les portes de sortie s'ouvrent et le joueur pénètre dans une autre pièce remplie de nouveaux adversaires. Pour chaque pièce importante de Smash TV, il existe une centaine d'ennemis commandés par un Big Boss. Le premier de ces monstres de fin de niveau est le gigantesque Mutoid Man qui a la réputation de ne pas faire de prisonniers !

ORIGINES DU SMASH

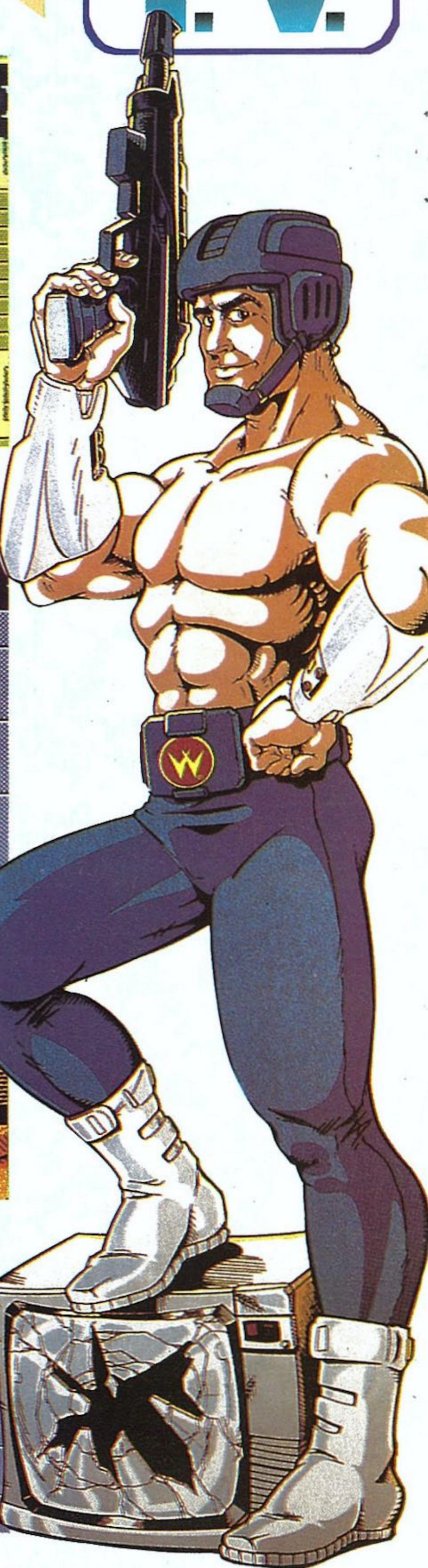
Smash TV est une conversion du célèbre jeu d'arcade Williams, lui-même remake du récent Robotron 2084. En fait, la borne d'arcade est inutilisable car, pour diriger le combattant dans Smash TV, il faut se servir de deux manettes de jeu. L'une permet de déplacer le joueur, tandis que l'autre contrôle la direction de tir de son arme. Il est donc possible d'aller à droite ou à gauche tout en tirant sur les adversaires. Si vous avez les deux manettes Nintendo, vous n'aurez aucun problème pour jouer à ce jeu.

DES PRIX A TOUT PRIS....

De temps en temps, votre combattant pénètre dans une salle spéciale bonus. Il doit ramasser le plus rapidement possible tous ces monticules de prix avant qu'ils ne disparaissent sous ses yeux. Les derniers prix que vous avez reçus s'affichent sur un moniteur. Les combattants expérimentés de ce jeu futuriste vont jusqu'à recevoir des centaines de... grille-pains automatiques, des séjours de vacances et des maisons. A la fin de chaque niveau, ces prix se transforment en points et, bien évidemment, ils viendront améliorer votre high-score.



SMASH TV.





ATTENTION AUX YEUX

De temps en temps une multitude de sprites ennemis envahit l'écran. Des essaims de bâtons de baseball furieuses constituent le premier problème que vous avez à résoudre. Mais cela n'est rien à côté de l'affrontement avec Mr Shrapnel et Mutoid Man ! Arrgllhh !



LES COUPS QUI FONT MAL

Il est conseillé d'être parfaitement équipé lors des rencontres avec l'ennemi. Votre carabine du début va vous sembler bien terne face à tout l'arsenal que vous allez ramasser par la suite. Lance-fusées, grenades et tirs tri-directionnel sont autrement plus efficaces. Bouclier, satellites de défense et vitesse de déplacement supérieure vous donneront l'impression d'être invincible.

COMMENTAIRE

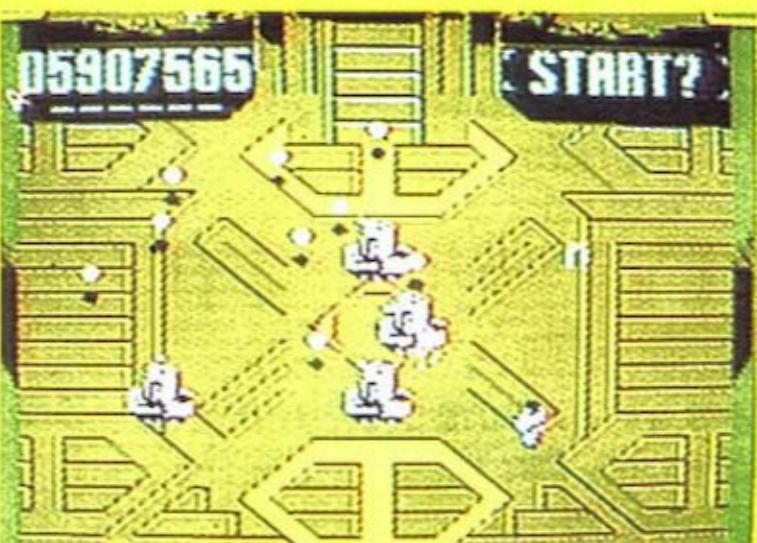


RICH

Smash TV est un jeu réellement agréable et cette conversion de Nintendo est parfaitement réussie. Bien sûr, les graphismes et le son ne sont pas aussi épatants que ceux du jeu d'arcade original. Mais ce qui compte avant tout, c'est l'extraordinaire plaisir qui se dégage. La présentation de l'écran entièrement clos n'est pas adaptée aux claustrophobes. On ressent le besoin urgent de tout détruire pour que s'ouvrent les pièces. Utiliser les armes super-puissantes, comme les lance-grenades, contre la colonie d'ennemis qui envahissent l'écran, procure un soulagement intense. Avec les différentes options et le mode deux joueurs, Smash TV fait partie des jeux qu'il faut absolument acheter. Les possesseurs de NES en auront pour leur argent.



CARREFOUR



BOUCLIER



DEFENSE



VITESSE



ROQUETTE



GRENADES



BOMBES

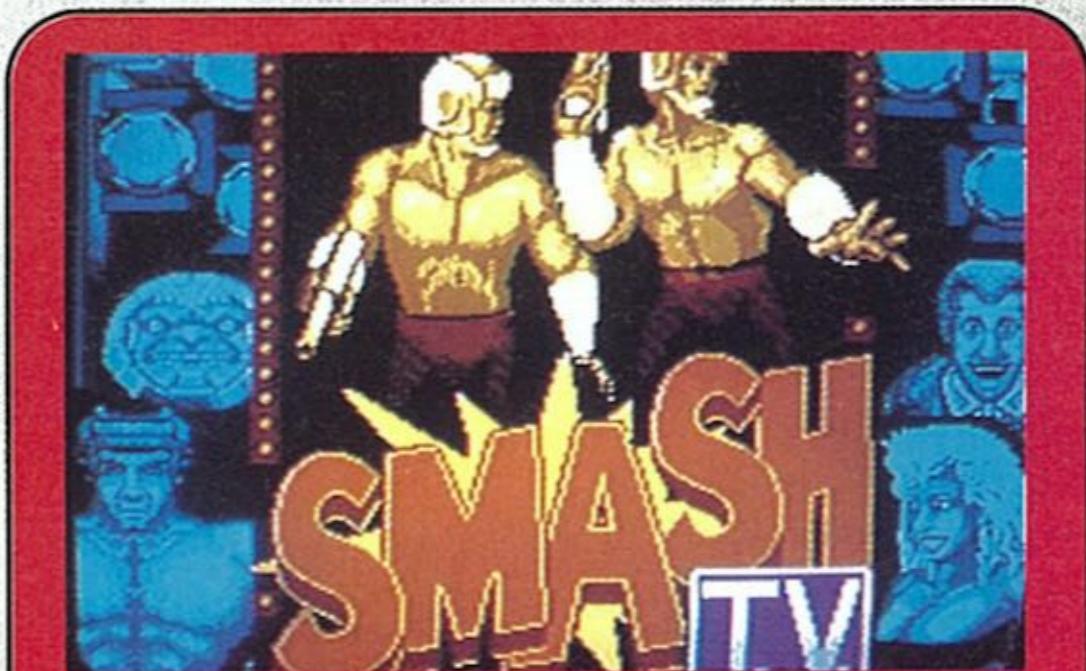
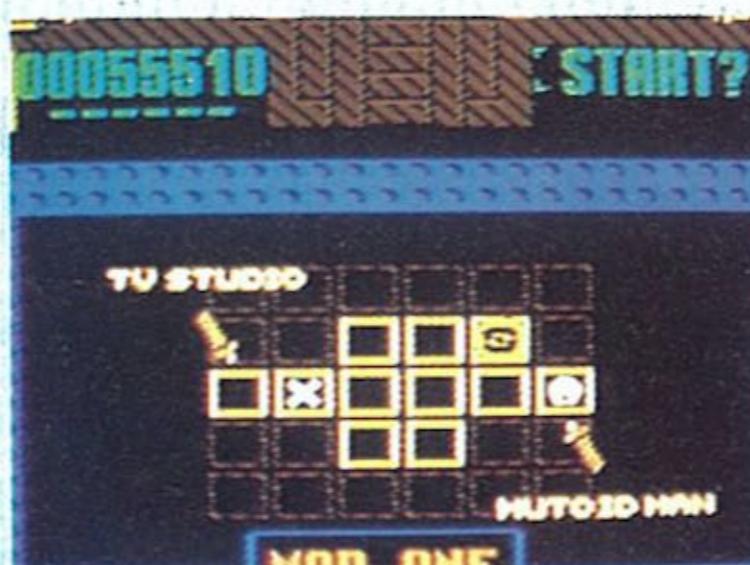
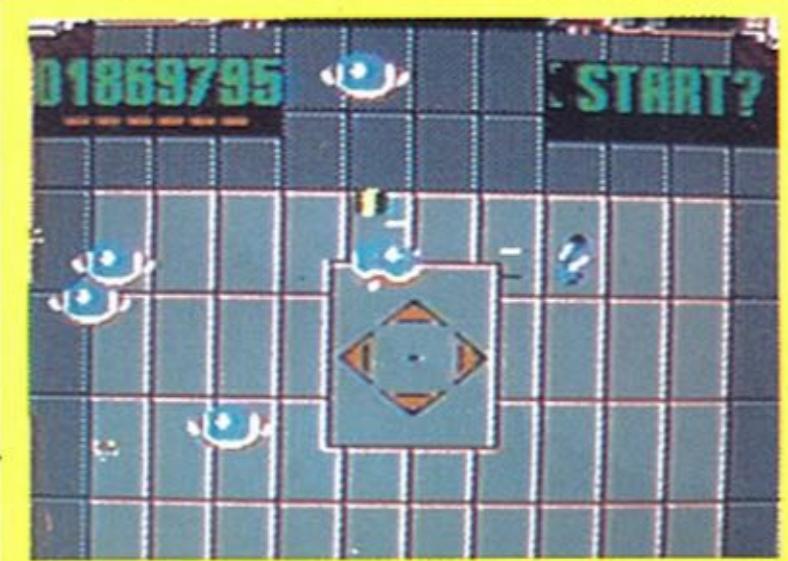
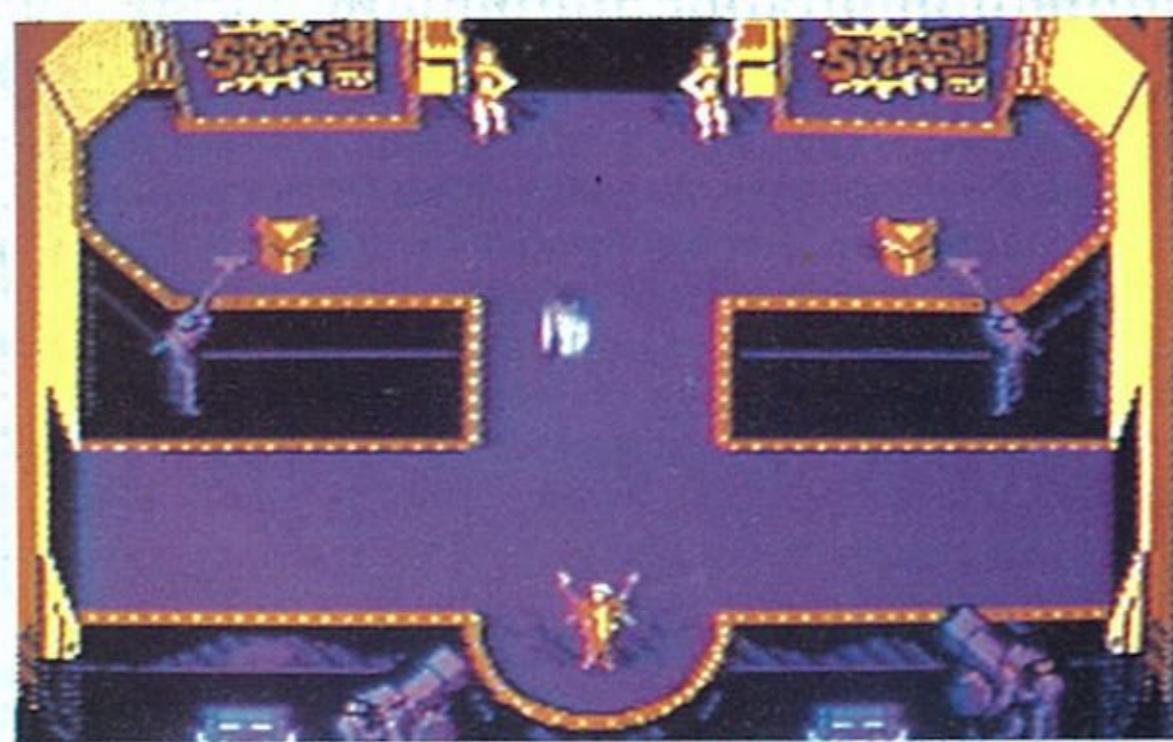


VIE SUPPLEMENTAIRE





NINTENDO REVIEW



EDITEUR : ACCLAIM

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : 0

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : SUPER !

**1-2
JOUEURS**



CARTOUCHE

PRESENTATION 87%

De superbes écrans de présentation et de nombreuses options : un ou deux joueurs, deux modes de contrôle...

GRAPHISME 79%

Des graphismes dans l'ensemble petits mais variés. Les sprites sont réussis.

BANDE-SON 90%

Voix, effets sonores et musiques jamais entendues sur Nintendo !

JOUABILITE 91%

Il n'y avait jamais eu autant d'ennemis à abattre sur Nintendo. On entre tout de suite dans la partie.

DUREE DE VIE 85%

De nombreux niveaux et une option deux joueurs qui relance l'intérêt du jeu.

INTERET 90%

Le meilleur jeu de "baston" sur Nintendo. A vos porte-monnaie !

PAS DE SCROLLING ?

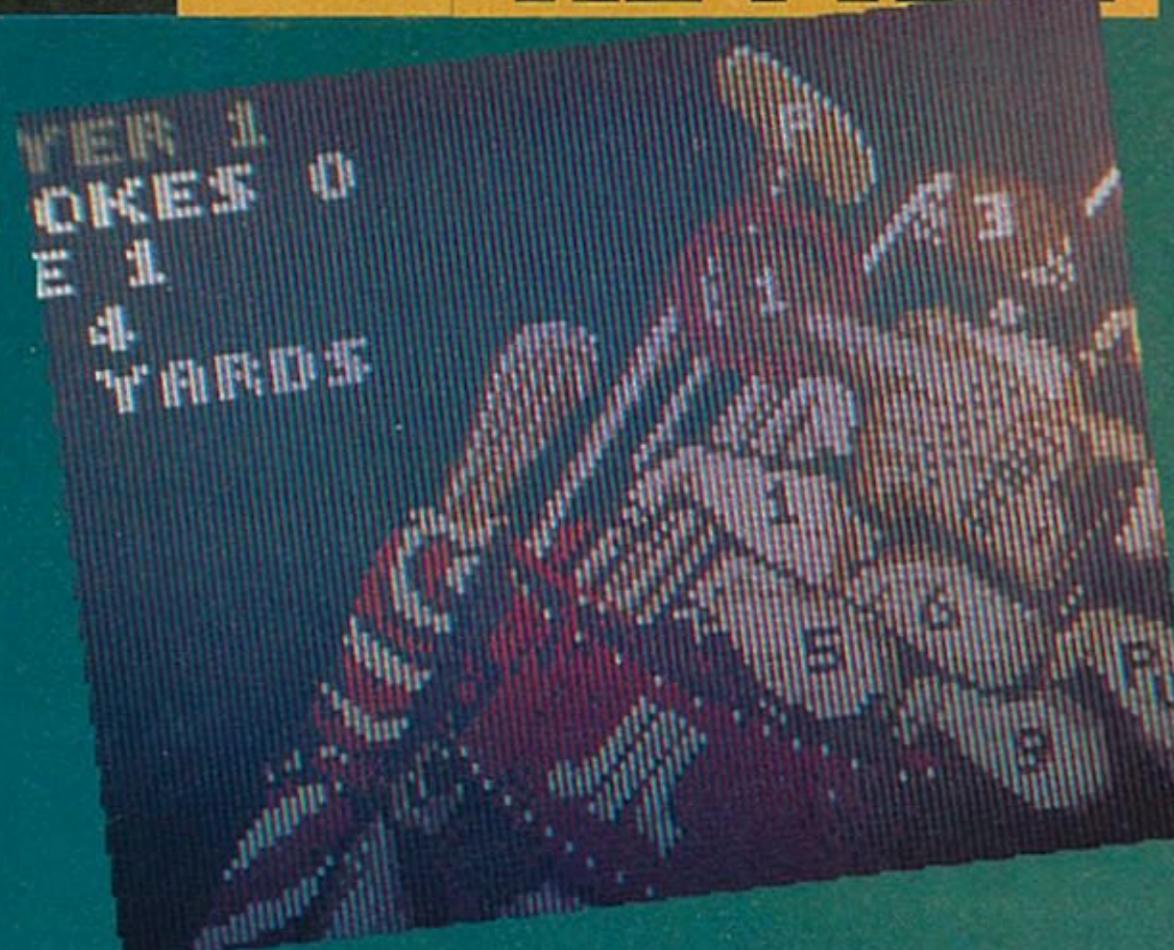
Eh bien, tant mieux ! Un shoot'em up sans scrolling ne se rencontre pas tous les jours et celui-ci est excellent ! Car rien de pire, et de plus excitant, que d'être coincé dans un seul écran au milieu d'une marée de sprites hostiles ! Vous êtes obligé de réagir vite, de calculer vos déplacements, et de profiter de la configuration de la salle : chaque studio de Smash TV fait appel à la fois à votre sens tactique et à vos réflexes. Vous apprendrez vite à en aimer certains et à en détester d'autres... Il faut noter que la progression de la difficulté n'est pas systématique, elle dépend en fait du trajet que vous empruntez. Choisissez bien !

COMMENTAIRE



JULIAN

cela rend le jeu parfois peu convaincant. Mais, ici, ce qui est le plus important, ce n'est pas tant le côté visuel que la jouabilité et, dans ce domaine, Smash TV est une vraie réussite. Vous vous laissez facilement emporter par ce jeu passionnant qui m'a tout l'air d'un des plus grands shoot-them-up sur Nintendo.



Ce programme vous propose, comme son nom l'indique, de jouer au golf. Les options de départ sont variées et vous permettront de trouver votre bonheur : jeu en solitaire ou à plusieurs (jusqu'à quatre avec des consoles reliées en réseau), choix du parcours (Angleterre, Etats-Unis ou Japon), nombre de trous (9 ou 18) et force du vent (fort, faible ou absent), ou encore de la représentation de votre joueur (homme ou femme, habillés de diverses manières). Avant de commencer le premier parcours, il est préférable de vous familiariser un peu avec le programme grâce aux options d'entraînement : essai des différents clubs, avec leur portée et les conséquences de votre swing sur la longueur du tir et la déviation induite ; ou essai sur les différents trous d'un parcours. En cours de jeu, vous pouvez régler la direction générale de votre tir et analyser le terrain, grâce au scrolling et au zoom à très grande amplitude. Le jeu de clubs est très complet et permet de parer à toute éventualité. Pour le swing, un premier appui lance l'index de puissance (à arrêter au bon moment !), cet index intervenant ensuite pour déterminer l'effet du swing (il faut le stopper sur l'effet voulu). Sur le green, la taille et la direction de l'ombre vous donneront une indication de la pente.

COMMENTAIRE



Awesome Golf est un excellent programme. Tout y est : variété des options, richesse de la simulation, jeu à plusieurs, etc. L'ergonomie est un modèle du genre puisqu'il est possible,

SPIRIT

alors que l'on s'apprête à swinguer, de revenir en arrière choisir un autre club ou même de vérifier un détail du terrain.

L'animation est bien rendue et le zoom, une petite merveille. La bande-son est excellente, combinant musique variée, bruitages évocateurs et digitalisations vocales. Indispensable à tous les golfeurs en chambre.

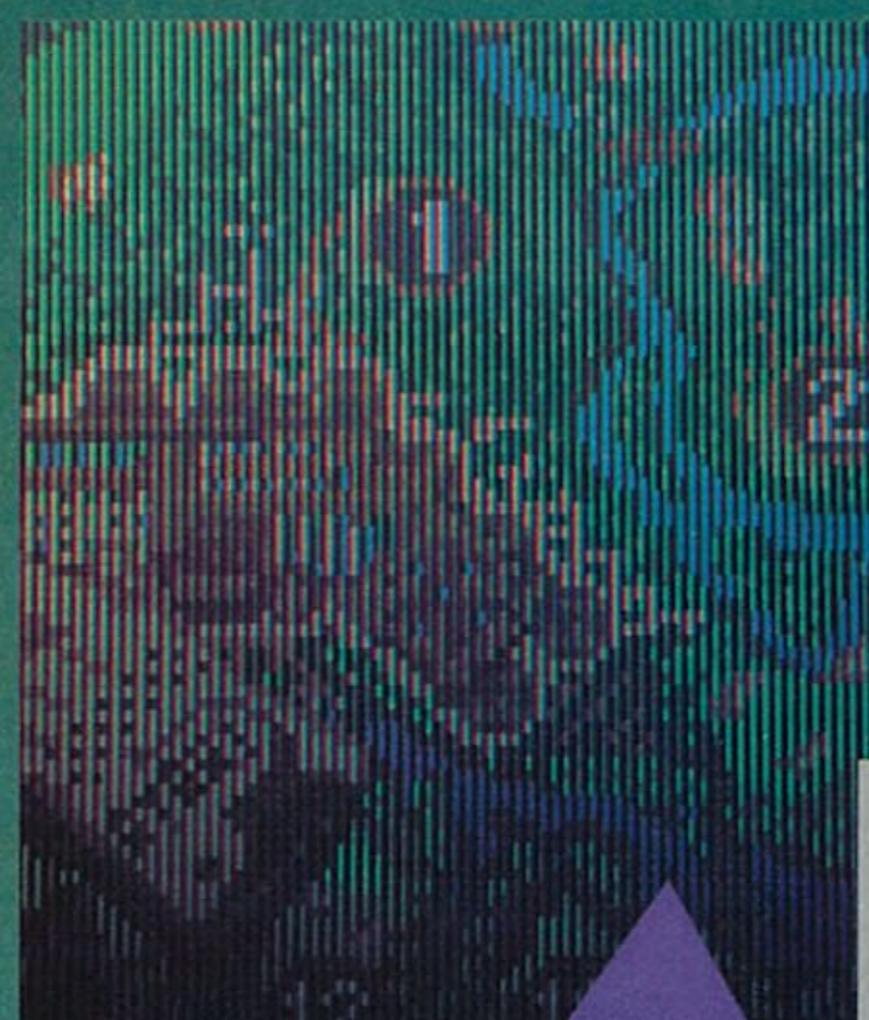
Le choix des trois parcours, qui se déroulent chacun dans un pays différent et sont agrémentés d'une musique adaptée.



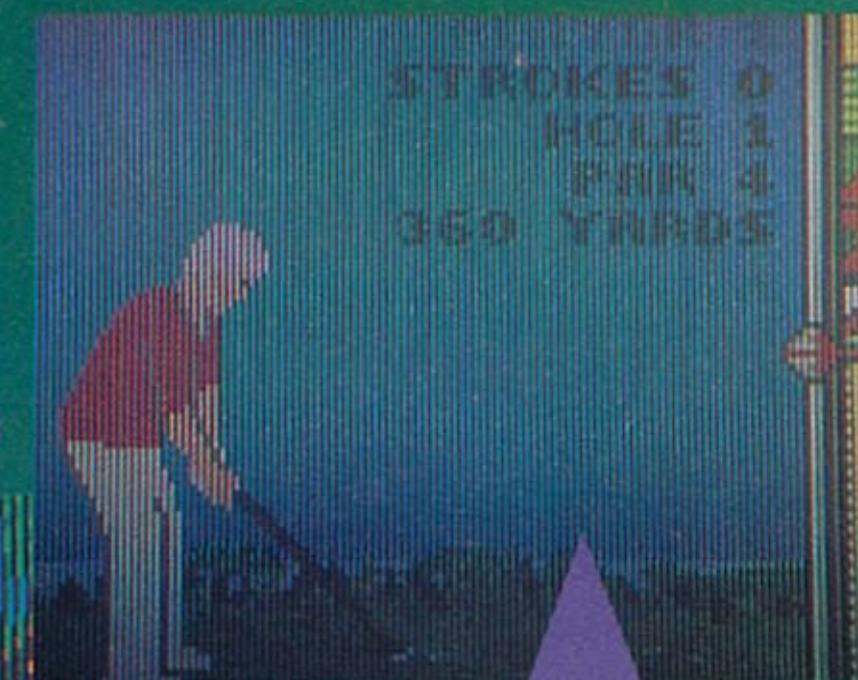
HOLE 1
STROKES 0
E 1
TARDS

AWESOME GOLF

Les clubs sont nombreux. En revanche, n'écoutez pas toujours les conseils du caddy.



Vue d'ensemble du circuit et de ses 18 trous (on peut scroller pour découvrir le reste du terrain).



C'est le moment de montrer votre talent en contrôlant force et effet de votre swing.



ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 92%

Options de jeu d'une grande richesse.

GRAPHISME 82%

Excellent, en 2D toutefois.

ANIMATION 93%

Swing, rebond de balle, scrolling et zoom parfaits.

BANDE-SON 95%

Là encore du tout bon à tous les niveaux.

JOUABILITE 96%

Exceptionnelle, au-delà des désirs du joueur !

DUREE DE VIE 92%

On ne se lasse pas de sitôt d'un golf de cette qualité.

INTERET 93%

Un programme qui donne un coup de fouet à la Lynx.



HIT DU JOUR

TOUS
FORMATS



MEGADRIVE

REDACTION	BOUTIQUES
1 ROBOCOD	
2 MERCS	
3 F 22	
4 SPEEDBALL 2	
5 UNDEADLINE	
QUACKSHOT 1	
SONIC 2	
STREET OF RAGE 3	
MERCS 4	
GOLDEN AXE 2 5	

PC ENGINE

REDACTION	BOUTIQUES
1 MAGICAL CHASE	
2 DRAGON SABER	
3 SALAMANDER	
4 FINAL MATCH TENNIS	
5 RAIDEN	
PC KID 2 1	
JACKY CHAN 2	
SUPER VOLLEY BALL 3	
NEUTOPIA 2 4	
FINAL MATCH TENNIS 5	

SUPER FAMICOM

REDACTION	BOUTIQUES
1 LEGEND OF ZELDA	
2 SUPER GHOULS'N GHOSTS	
3 LEMMINGS	
4 CASTLEVANIA	
5 SUPER ADVENTURE ISLAND	
ARTHUR QUEST 1	
ZELDA 3 2	
FINAL FIGHT 3	
SUPER FORMATION SOCCER 4	
SUPER GHOULS'N GHOSTS 5	



NINTENDO

REDACTION

- 1 SUPER MARIO 3
- 2 BLUE SHADOW
- 3 ZELDA
- 4 MANIAC MANSION
- 5 POWERBLADE

SUPER MARIO BROS 3

1

ARTHUR QUEST

2

LEGEND OF ZELDA

3

GREMLINS 2

4

DUCK TALES

5

BOUTIQUES



▲ Blue Shadow

▲ Legend of Zelda



SEGA 8 BITS

REDACTION

- 1 SONIC
- 2 MERCS
- 3 DRAGON CRYSTAL
- 4 SHADOW OF THE BEAST
- 5 XENON 2

SONIC

1

DONALD DUCK

2

MOONWALKER

3

MICKEY MOUSE

4

SPEEDBALL

5

BOUTIQUES



▲ Mercs

▲ Sonic



LYNX

REDACTION

- 1 BLOCK OUT
- 2 CHECKERED FLAG
- 3 ISHIDO
- 4 KLAX
- 5 NINJA GAIDEN

WARBIRDS

1

NINJA GAIDEN

2

VIKING CHILD

3

BLUE LIGHTENING

4

HARD DRIVIN

5

BOUTIQUES



▲ Checkered Flag

▲ Warbirds



GAME BOY

REDACTION

- 1 BUGS BUNNY 2
- 2 ALTERED SPACE
- 3 DR MARIO
- 4 NINJA TURTLES 2
- 5 NEMESIS

SIMPSONS

1

NINJA TURTLES 2

2

NINJA GAIDEN

3

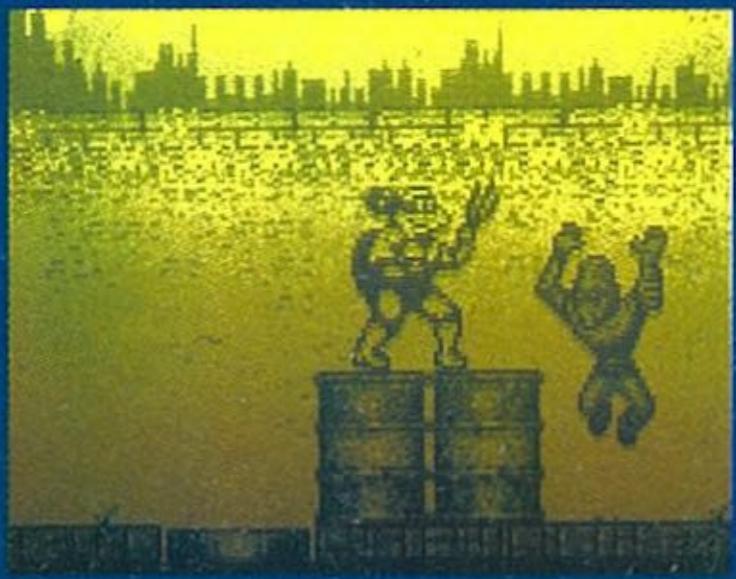
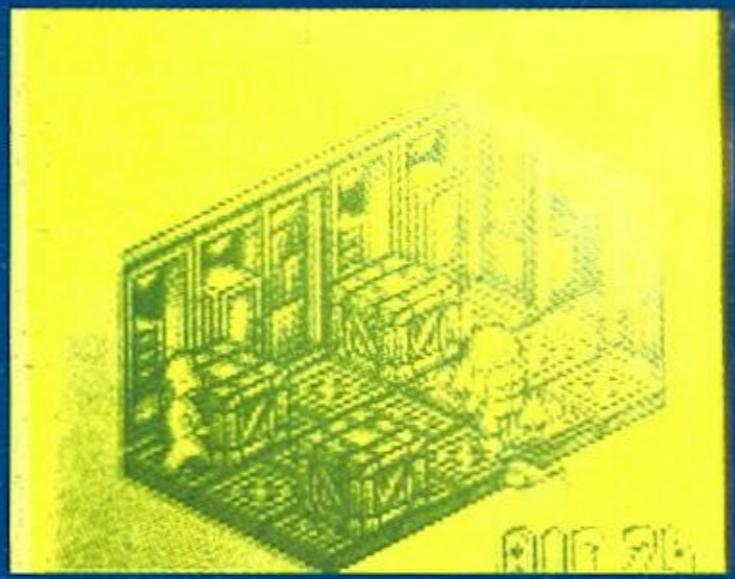
CASTLEVANIA

4

ROGER RABBIT

5

BOUTIQUES



▲ Altered Space

▲ Ninja Turtles

Z E W I K E R E C

Bonjour et bonne année à tous ! Merci pour vos lettres, nombreuses, élogieuses, critiques, elles sont toujours bonnes à recevoir ; mais permettez-moi de vous dire que vous êtes complètement fous (pas tous OK, mais quand même) ! Maintenant, je reçois même certaines lettres de votre courrier par fax ! Signées "le faxeur fou", bien sûr ! Je tiens à dire à ce fanatique des techniques modernes qu'il pourrait au moins avoir la politesse de me donner son numéro de fax, que je lui réponde par la même voie... Je remarque aussi que votre courrier est resté aussi abondant pendant les fêtes. Le courrier, c'est bien, mais... pas une boîte de chocolats ! Pas une bouteille de champagne ! Pas une montre Cartier ! Ingrats ! Je vous renie !

accompagné des principaux héros de nos consoles. Y'a pas à dire, ça fait du bien à mon ego (les autres disent que, depuis, je suis insupportable. Ils sont seulement jaloux !).

Bon, on passe à vos très nombreuses lettres, zou !

Wieklen le grand, beau, intelligent. (pour un nain !)

PS:

Salut au Castor Malin (me traite pas d'idiot !), à Jean-Jean et à tous les autres, bien sûr !

MD

J'ai quelques questions qui me trottent dans la tête à te poser :

- 1) La MD américaine est-elle compatible avec la française ?
- 2) Que coûte la MD aux USA ?
- 3) Que coûtent les jeux MD aux USA ?
- 4) La MD américaine fonctionne-t-elle sur les télés et les prises secteur françaises ?
- 5) Final Fight est-il prévu sur MD ? Sur Game Gear ?
- 6) Sonic et Moonwalker sont-ils prévus sur GG ?
- 7) Que pensez-vous de MisterPlus, comme pseudo ?

Mega Julien

1) Pas de problème, les cartouches sont les mêmes. D'ailleurs, les jeux

disponibles en France pour la MD française sont souvent marqués du logo "Genesis".
2) En gros, le même prix



au passage de la douane.
 3) Autour de 350 F (non, ce n'est pas vraiment moins cher !).
 4) Oui, à condition que tu acquiertes un transformateur 220 V et un câble péritel (compte 300 F pour les deux).
 5) Il était prévu pour Megadrive à un moment donné mais, depuis, aucune nouvelle ! Et aucune version GG à l'horizon...
 6) Oui pour Sonic, non pour Moon-walker.
 7) Bof...

éloges envers ton mag, mais tout de suite passer aux questions (en effet, ça prendrait bien trop de temps)

SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES

1) Je voudrais savoir en quoi la Super Famicom est-elle supérieure à la Megadrive : résolution graphique, son, palette de couleurs, possibilités techniques... Détaille bien s'il te plaît, cela m'intéresse beaucoup.
 2) J'ai entendu parler de la réalité virtuelle. Sera-t-elle au point bientôt, et sur quelle console ?

1) Je ne vais pas te ressortir toutes ces spécifications, elles sont dans le Guide Tilt/C+ 92. D'ailleurs, il me paraît plus intéressant de parler des jeux que des machines. Car à quoi peut servir un CRAY (super-ordinateur) s'il n'y a pas de jeux dessus ? Savoir si la console X est meilleure que la console Y me semble d'un intérêt plus que mineur. Ce qui est important, en revanche, c'est de savoir quelles sont les cartouches, leur nombre et leur qualité ! De ce point de vue, ces deux consoles se valent tout à fait (les possesseurs de SFC sont priés de ne pas hurler à la mort, je dis ce que je pense, un point c'est tout !).

2) En fait, le simple fait de jouer à n'importe quel jeu te fait entrer dans un univers virtuel... Mais tu parles bien sûr du fameux casque à représentation 3D avec déplacement dans l'espace, vision binoculaire, etc. Ce n'est malheureusement pas demain que ces "mondes virtuels" entreront dans nos maisons. Dans deux ans, peut-être. Il n'y a pour l'instant que quelques exemplaires de ces appareils en Europe, tous installés en Grande-Bretagne. J'ai eu l'occasion d'en essayer plusieurs. C'est effectivement assez étonnant, mais même ces machines très puissantes ne permettent pas des animations parfaitement fluides, "virtuelles". A perfectionner, donc. Patience !

de dire qu'il est beau, grand, fort, giga, bien construit, et en plus j'en oublie-rais peut-être. Non, ce n'est pas mon genre !). Voici donc mes questions.

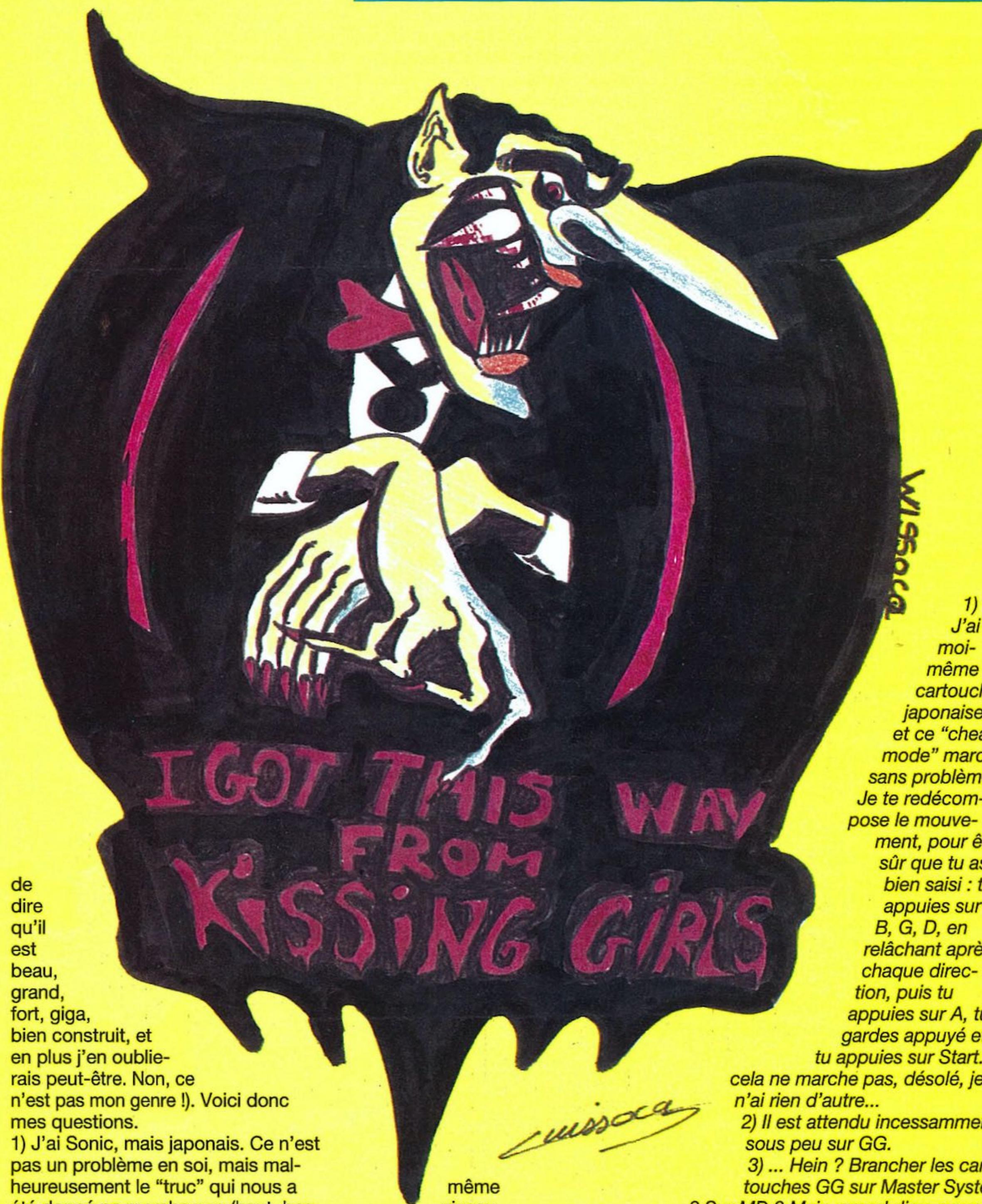
1) J'ai Sonic, mais japonais. Ce n'est pas un problème en soi, mais malheureusement le "truc" qui nous a été donné ne marche pas (haut, bas, gauche, droite et A, Start). Alors, je t'en supplie (à genoux pour être à ta taille (vous trouvez ça drôle ? NDW) : existe-t-il un autre truc pour la carte japonaise ?

2) Toujours pour Sonic, va-t-il bientôt sortir sur Game Gear, ou alors je l'achète sur Master System et je le branche via l'adaptateur ?

3) Quelle est la console la plus puissante : la Game Gear ou la Master System ? Si elles sont tout à fait du

Olivier Dwelshauvers

COURRIER



1) J'ai moi-même la cartouche japonaise, et ce "cheat mode" marche sans problème. Je te redécompose le mouvement, pour être sûr que tu as bien saisi : tu appuis sur H, B, G, D, en relâchant après chaque direction, puis tu appuis sur A, tu gardes appuyé et tu appuis sur Start. Si cela ne marche pas, désolé, je n'ai rien d'autre...

2) Il est attendu incessamment sous peu sur GG.

3) ... Hein ? Brancher les cartouches GG sur Master System

? Sur MD ? Mais, grand dieu, pour quoi faire ? Il y a infinité plus de jeux sur Master System ou sur MD que sur Game Gear ! L'inverse (cartouches MS sur GG) est en revanche possible.

4) Ya pas de honte (je suis bien un nain, moi !). Aucun problème, remplis le bon présent dans chaque numéro.

DUR MÉTIER !

Ma lettre est, je m'en doute, assez

C'EST SUPER, SONIC

Je ne vais pas m'attarder sur des

COURRIER

spéciale, mais je m'adresse à toi car tu me sembles être bien placé pour répondre à mes questions. Je possède une Megadrive, et je suis passionné par les articles de ton magazine, qui détaillent, par exemple, le fonctionnement de la PC Engine Duo. De plus, la folie me guette à chaque fois que je pense au métier passionnant des personnes qui développent des jeux (comme Phantasy Star III, Sonic, F-Zero, Elvira, Might and Magic III...). Aussi est-ce le métier que je voudrais faire plus tard. Mais je ne sais pas quelles études je dois faire pour y arriver ? Plus précisément :

- 1) Quel sont les bacs possibles ? (C, D ou E) ?
- 2) Faut-il faire une prépa (si oui, laquelle ?) et intégrer une grande école d'ingénieur, qui, je crois, est la voie la plus sûre pour travailler dans la société et la branche désirée (si oui, j'aimerais des noms) ?
- 3) Pourrais-tu me dire quelles études (du bac au diplôme) ont suivies en général les programmeurs de jeux et les personnes qui cherchent des techniques plus efficaces pour les machines (un ou deux exemples suffiraient) ?
- 4) D'après mon père, les programmeurs doivent avoir un diplôme d'ingénieur-système; qu'en penses-tu ?
- 5) Pour exercer ces métiers, doit-on étudier et/ou travailler au Japon, ou aux USA (car je ne sais pas si les grandes sociétés (Sega, EA, etc.) ont des filiales de programmation en France) ?

L'homme dont le cerveau suggère sans cesse des questions bizarres auxquelles il ne peut répondre tout seul.

Cette question, pour délicate qu'elle soit, n'est absolument pas "bizarre". Je vais, de mes maigres connaissances, tenter de te répondre.

- 1) Le bac C est bien entendu conseillé. Un bac E peut aussi convenir, mais, avec un bac D, il te sera plus difficile d'entrer dans l'école que tu désires.
- 2) Si tu en as la possibilité, fais par exemple Math Sup et Math Spé. Cela ouvre de nombreuses portes...
- 3) Le problème est que les filières suivies varient très fortement d'un type de programmation à l'autre. D'un côté, tu as les autodidactes complets, qui n'ont que le certificat d'études et qui ont appris à programmer en

"bidouillant" sur des machines aujourd'hui oubliées. A l'opposé, tu peux trouver des ingénieurs en informatique, qui font ce métier par plaisir plus que pour l'argent.

4) C'est certainement une bonne voie, mais pas forcément la plus simple.

5) Cela dépend. Par exemple, Fantasy a été développé en France par des Français. Mais, à priori, tu aurais à travailler à l'étranger !

Bon, maintenant que j'ai répondu à tes questions, une petite remarque quant à l'efficacité des programmeurs. Dans les écoles de programmation (grandes écoles ou université), on apprend à tout, sauf à optimiser. Les langages C, Pascal, etc. sont sans doute performants pour écrire un système d'exploitation, une base de données ou un tableau, mais en aucun cas pour faire un scrolling multidirectionnel rapide et fluide ! D'où une certaine inadéquation entre les programmeurs et les programmes. Il suffit de regarder la taille des programmes sur PC pour percevoir ce défaut : ils grossissent démesurément ! Savoir structurer sa programmation, c'est bien. Savoir la structurer ET l'optimiser, c'est mieux. Donc, quelle que soit la filière, il te faudra apprendre l'essentiel par toi-même. Cela dit, essaie d'aller le plus loin et le plus haut possible, cela te servira toujours, que tu programmes des jeux ou pas...

MEGA CD

Je suis un de vos fidèles lecteurs habitant la Martinique, et je continuerai à l'être même si votre journal arrive ici avec un mois de retard chaque fois. Votre magazine est très bien fait, et surpassé largement tous les autres, sauf pour les tests qui gagneraient à être un peu plus personnalisés.

Je m'intéresse aux consoles utilisant le CD, et plus particulièrement le Mega CD dont on parle beaucoup ces temps-ci. Voici enfin un constructeur qui veut rentabiliser une machine déjà existante au lieu d'en annoncer une nouvelle. Cela fera l'affaire à la fois du constructeur et des acheteurs de Megadrive (à l'heure qu'il est, ils doivent sauter de joie, eux qui avaient été si profondément humiliés par la Super Famicom). Seulement, voilà, une question tech-

nique me turlupine à propos du Mega CD : Le Mega CD améliore-t-il la palette de couleurs de la MD ? En effet, de nos jours, 512 couleurs, cela paraît vraiment juste pour une machine. S'il vous plaît, répondez-moi franchement, et évitez d'éviter ma question comme vous le faites souvent. En effet, ce point est vraiment très important pour faire un choix entre la SFC et la MD + Mega CD. En vrac, voici mes autres questions :

- 1) Des sociétés françaises envisagent-elles de développer sur ce support (exemple : Dune) ?
- 2) Le Mega CD sera-t-il importé aussi rapidement que la SFC ? Et le prix connaîtra-t-il une inflation aussi importante ?
- 3) Dernière requête : je vous prirais d'éviter, à l'avenir, les informations risibles et ridicules du genre "console Apple", "Console Atari Panther", "Console Konix", "l'Amstrad GX 4000 s'imposera-t-il ?". Tout le monde sait bien à quoi s'en tenir sur ces rumeurs !

JVL



Je passerai le front haut sur tes remarques désobligantes pour répondre tout de suite généreusement à tes questions. Le Mega CD n'améliorera pas la palette de couleurs de la MD, pas plus que le nombre

de couleurs affichées. En revanche, les possibilités d'animation seront fortement étendues (zooms, déformations cablées, etc.).

1) Dune est, en théorie, prévu sur tous les supports existants (je ne suis pas sûr pour la Neo Geo...). Le Mega

CD n'étant pas encore disponible officiellement, aucune société française n'a annoncé son désir de programmer dessus.

2) Le Mega-CD est déjà disponible dans certaines boutiques, mais à un prix prohibitif (entre 3 500 F et 5 000 F !). Rien ne dit qu'il sera compatible avec la version officielle, et je conseille plutôt d'attendre un peu.

3) Si tu sais à quoi t'en tenir, tant mieux pour toi ! Pour ma part, j'accueillerai toutes les consoles avec le même avis neutre, positif et (presque) objectif.

LA FIN DE LA MD ! (?)

Hello, cher maître suprême. J'ai plusieurs questions pour toi. Primo, est-il vrai que les ventes de la Sega Megadrive baissent au profit de la Super Famicom, et que dans quelque temps on ne fera plus rien sur la Megadrive ? Secundo, quels sont les meilleurs jeux sur MD où l'on peut jouer à deux en même temps ? Enfin, tertio : Shadow of the Beast est-il prévu sur MD ? Si oui, quand sera-t-il disponible ?

The Shadow

Maître suprême... C'est pas mal, comme pseudo, ça (c'est pour rire !). Passons à tes questions.

1) Non, c'est absolument faux. En fait, au Japon les deux consoles s'adressent à des populations différentes (les utilisateurs de MD ont statistiquement quelque cinq ans de plus que les utilisateurs de SFC). De plus, il te suffit de regarder le nombre et la qualité des jeux qui arrivent sur ces deux machines pour voir que la Megadrive se porte on ne peut mieux.

2) Je te conseillerais Streets of Rage, qui est génial à deux, ou encore Alien Storm, et Crack Down. Comme tu peux le voir, surtout du beat-them-all.

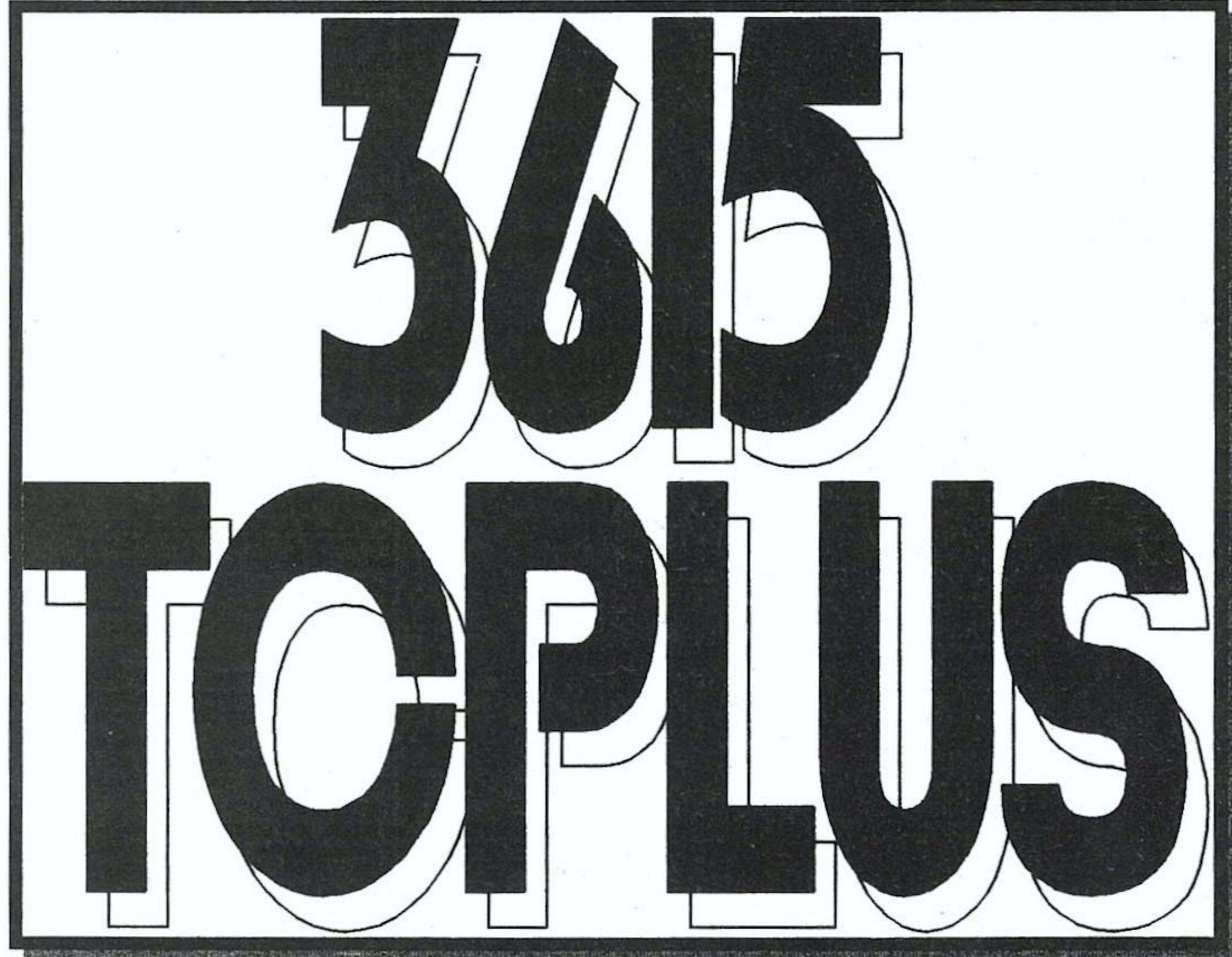
On me signale aussi Herzog 2, que je ne connais personnellement pas mais qui, paraît-il, est un excellent shoot-them-up à deux.

3) Il est normalement déjà disponible en boutique. J'ai eu l'occasion de jouer pas mal dessus, il est à mon goût très réussi.

Merci à Jean-Baptiste, David Labat et au sieur ou la demoiselle Wissocq pour leurs dessins.

(N'oubliez pas de signer vos dessins et de donner votre adresse)

**LA REDACTION DE CONSOLES+
est heureuse de vous
annoncer l'ouverture
de son service minitel**



A la mi-février

petites annonces

VENTES

NES

Vds jx NES Robocop Rescue de 200 à 250 F. Vds Game Boy + 5 jx : 900 F. Emmanuel ROSELLE, 26, rue de Clermont, 69360 Crevecoeur-le-Grand. Tél. : 44.46.81.03.

Urgent ! vds Robot NES + jeu Gyromite, RBE, px env. 300 F. Jérémie SEROR, 68, quai de Jemmapes, 75100 Paris. Tél. : (16-1) 42.38.33.73.

Vds NES + 5 jx : 1400 F + pist. Cher. MD + ou plus jx. Olivier DECAMPS, 2, rue du Pigné, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.89.36.82.

Vds jx Nintendo : Duckhunt + Mario 1 + pist. : 250 F. Megaman 1 : 200 F. Tennis : 150 F. Cédric VALOUR, 150, Clos des Libellules, 73290 La Motte-Servolex. Tél. : 79.25.96.86.

Vds NES (90) + 2 man + Zapper + 7 jx (tortues, Megaman 2, SMB1, Blades of Steel) : 1400 F. Denis GUIMIOT, 79, rue du Docteur FIOILLE, 13006 Marseille. Tél. : 91.37.47.29.

Vds Nintendo + 40 jx + 2 man. + Coffret de rag. ss gar. : 3 000 F. Nicolas de PALLIERES, 80, bd Flandrin, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.45.08.98.

Vds Nintendo + pist. + 2 man. + NES max + 12 jx exc. état val. : 5 310 F, px : 3 300 F. Christian MICHEL, 1-3 av. Jean-Lolive, appt 16087, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.27.68.

Vds NES + tortues (btes d'orig. : 500 F ou éch. ctre Megadrive franc. Sébastien VILSON, 8, rue de l'Eglise, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 30.30.41.36.

Vds 2 jx Castelvan à Worldcup neuf : 270 F pce à déb. Stève SAINT-JALME, 22, rue de Verdun, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.36.20.

Vds NES + 9 jx (Mario 3 Batman...) + pist. : 1 600 F TBE. Xavier TARAN, Caumont, rte de Maulichères. Tél. : 62.69.76.69 ou 61.22.82.08.

Vds NES + 5 jx + Zapper : 1 300 F. Vds Game Boy + 3 jx : Tetris World Cup Spiderman. Anthony ROBERT, 8, chemin du Chauffour, 54840 Fontenoy-sur-Moselle. Tél. : 83.63.63.62 (ap. 18 h).

Vds jx NES : Batman : 180 F. Faxanadu : 150 F. Life Force : 150 F. Galaga : 80 F. TMHT : 150 F. Mihai GAITA, 7, Square Castiglione Del Lago, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.66.16.28.

Vds Nintendo + 70 jx Mario SMB, Tetris, Golf, etc. à px sacrifiée : 2 000 F. Claude De Rivas, 3, passage de Strasbourg, 31130 Balm. Tél. : 61.24.43.21.

Vds Nintendo + 3 K7, Px : 900 F ou vds CPC 128 coul. + 200 jx. Franck BECKER, 6, rue de l'Ecoute s'il pleut, 91070 Bondoufle. Tél. : (16-1) 60.86.65.11.

Vds jx Nintendo entre 250 et 350 (SMS 2 et SMS 3, Gremlins 2, Kidicarus, Zeld 2, Robocop, etc...). Bruno DRACHE, 25, rue Jean-Jaurès, 02800 Beauvais. Tél. : 23.57.34.34.

Vds NES (90) + pist. + 2 jx : 600 F ou 200 F. Tennis Golf Punch Out Trojan Sofr. Régis DEMOULIN, 25, rue Lucien-Piron, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.54.52.94.

Vds K7 NES : dble Dragon II : 230 F. Tortues : 200 F, Zeld 1 : 170 F. World Wrestling : 200 F etc. Kungfu : 50 F etc. Yannick GAZENGEL, 77, bd de Fontainebleau, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 64.96.24.99.

Vds NES 8 bits + 5 jx (Zelda 2, Punch Out, Mario 1, dble dragon 2, Robocop) + pist. : 1 500 F. Aurélien ABATTU, Lots. Sources, 07130 Soyons. Tél. : 75.60.80.20.

Vds Nintendo + Zapper + 2 man + 8 jx, px : 1 900 F. Emmanuel SEVE, 13, rue du Soleil-Levant, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 45.46.06.91.

Vds NES + 5 jx (dble D 2, Zeld...) + 1 joy val. : 2 500 F le tt, cédé à 1 800 F. Akim CHELBOB, 83, av. des Célestins, 03200 Vichy. Tél. : 70.59.92.00.

Urgent vds NES + pist. + 2 man. + 4 jx : Hunt, Robo Warior etc. : Px : 990 F. Charles WEISS, 11, cité Vaneau, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.50.22.82.

Vds jx Nintendo : TMHT, Bad Dudes et Simon's Quest : 250 F pce ou 700 F les 3. Jérôme GILLARDEAU, Le Bourg-Clam, 17500 Jonzac. Tél. : 46.70.23.48.

Vds NES + 7 jx : 1 200 F. Julien PULICANI, 45, rue des Célestins, Porchefontaine, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.41.09.

Vds NES + 8 jx : 1 650 F. Vds jx Game Boy : 150 F pce. Vds 4 jx megadrive : 250 F. Jean-Antoine

MEJAVILLE, 9, rue des prés, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.84.28.

Vds jx NES (Duck Tales, TMHT, SMB 2) : 200 à 280 F. François PACAUD, 1, av. de Dampierre, 44500 La Baule. Tél. : 40.60.85.26.

Vds Nintendo + nbx jx (Mario, Trojan, Gradius...) + pist (Duke Hunt) si poss. sur Lyon. Fabien HUAULT, 37, chemin du Grand-Bois, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.49.41.

Vds NES + nbx jx dble Dragon 1, 2, SMB 2 Rygar Batman Excitebike etc. Val. : 5 480 F, cédé : 3 500 F. Mathieu LALLI. Tél. : 48.60.08.17.

Vds jx NES TBE de 200 à 250 F (Tortues, Zelda 1 etc...) ou éch. ctre jx Mega Drive ! Vincent BEAUDENON, 108 bis, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.44.01.77.

Vds NES + SMB 3, SMB 2, Golf le tt : 1 500 F en gros SVP, une console M.S II + Amex Kidd et Power Strike. Julien FERRARIS, 20, la Lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.65.65.

Vds NES : 300 F + 10 jx à 200 F + man. + pist + robot TBE ou éch. ctre Megadrive + jx. Renaud HORN, Les Landes Sourciers, Les Mines, 69210 L'Arbresles. Tél. : 74.70.48.56.

Vds NES + 8 jx (mario 3, Top Gun, Zelda II etc...) val. : 3 700 F, px : 1 900 F (état neuf). Frédéric GI-BRAT, 126, bd La République, 92420 Vaucresson. Tél. : (16-1) 47.95.12.81.

Vds Mario n° 2 + Tétis + Duck Tales, Solomon's Key + Zeldan 2 + Simon Quest. Régis IMHOFF, 31, rue Principale, 57260 Cutting. Tél. : 87.86.57.66.

Vds NES état neuf : 350 F ou + tortues : 400 F. Vds jx (200 F ou 150 F). Stéphane JAUFFRET, 1, Square Castiglione, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.45.99.

Vds NES (jan 91) TBE + pist + 4 supers jx (SMB1 + Zelda + Faxanadu + Dunk Hunt) le tt : 1 500 F. Loïc FAVERJON, 9, rue du Rochet, 09000 Foix. Tél. : 61.65.29.35.

Vds NES + Mario + Castlevania + Trojan état neuf : 900 F, vds jx séparés : 200 F (vds jeu Game Boy : 150 F (Balloon Kid), Samuel CHEMIA, 50, rue de Laborde, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.22.07.58.

Ech. Nintendo + jx + CPC 6128 + jx ctre Neo Geo ou vds NES 1000 Amstrad : 2 500 F. Philippe MORAND, 10, rue Eugène-Delacroix, 91130 Ris Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.66.13.

Vds jx NES Super Mario 2, Snakk Rattel N'Roll : 200 F pce ou 300 F les 2. MATTHIEU Léa, Kerluadre, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.09.94.

Vds NES + 3 jx (Selda Goonies Ghost Goblin) : 850 F (Landes si poss.). Fabien LATERRADE, Les Vergnes, 40140 Magescq. Tél. : 58.47.71.40 (ap. 18 h).

Vds jx Nintendo 200/250 F et jx jap. marchant sur NES franc : 300 F. Didier BERTIN, Villa l'Igloo, Quartier Martinaa, 64270 Salles-de-Bearn. Tél. : 59.38.10.38.

Urgent ! vds ou éch jx, Rescue dragon Ball, Days of Thunder, Robocop sur NES. Yannick BERNARD, Lot Lachamp, 48300 Langogne. Tél. : 66.69.24.76 (ap. 18 h).

Vds NES + man. + pist. + 7 jx le tt en TBE px : 1 850 F (val. : 3 000 F) (vds sép.). Thomas RUELLO, 62, bd de Vitre, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.71.97.

Vds NES + 4 man. + 3 jx : 960 F (en cadeau 1 jeu : Zeld 1), poss. vte sép. (NES : 400 F). Jérôme IA-FRATEZ Jérôme, 9, lot Les Remparts, 13980 Alain. Tél. : 90.59.34.85.

Vds NES + 8 jx + NES Avantage + 2 man. Px : 3 000 F à déb. Matthieu BIANCHI, 20, bd des Neiges, 13008 Marseille. Tél. : 91.72.46.25.

Vds K7 Nintendo : 200 F pce et NES Advantage : 200 F à déb. Vincent BAISLEAU, 10, Square Edme, Boursault, 03100 Montluçon. Tél. : 70.03.87.59.

Vds jx Nintendo Kun-Fu : 170 F et Rushn' Attack : 200 F (poss. éch. ctre Megaman II). Fabrice BOULANGER, lot. Souques, 32720 Barcelonne-du-Gers. Tél. : 62.09.41.58.

Vds NES + 2 man. + 4 jx : Goal, off Road, TMHT, Mega Man 2 : 800 F (px neuve : 1 600 F). Mathieu LE CLAIRE, Treuzarre, 56310 Guern. Tél. : 97.27.75.73.

Vds ou éch. Super of Road : 250 F ou ctre les Simpons ou Popye. Audrey GARCIN, La Pinède, 30133 Les Angles. Tél. : 90.82.50.18.

Urg. vds NES + 5 jx + pist. + 3 man. (1 de Pro) : 1 490 F. Marc NOËL, 1, rue Raymond-Poincaré, 88000 Epinal. Tél. : 29.34.29.65 (ap. 18 h).

Vds jx NES : Megaman : 2 300 F, Mario 2 : 210 F (sans bte ni rot.). Zeld 1 : 250 F ou le tt à 760. Julian SANCHEZ, 66, rue Racine, 69100 Villeurbanne. Tél. : (16-1) 30.21.41.09.

Vds NES + 8 jx : 1 650 F. Vds jx Game Boy : 150 F pce. Vds 4 jx megadrive : 250 F. Jean-Antoine

banne. Tél. : 78.03.21.87.

Urgent ! vds NES + 6 jx + 2 man. + livrets + access. le tt : 2 000 F. Davy LEMEUNIER, 5, rue de la Plume, 44230 St-Sébastien/Loire. Tél. : 40.34.91.72.

Vds Nintendo + Zapped + NES Advantage + 9 jx : 2 200 F le tt neuf. Vte sép. poss. Benjamin MASS, 8, rue de Rambouillet, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.70.39.

Vds NES + 4 jx + 2 joy + Zapper : 1 200 F. Karim, 22, rue de la Roseraie, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.54.97.

Vds Top Gun 2, px : 300 F. Cédric CHABOT, 7, rue de la Croix-Faubin, 75011 Paris. Tél. : 43.67.24.75.

Vds NES + 12 jx (DD II, SMB1, HOCKEY) px à déb. Vte sép. poss. Matthieu POUDEVIGNE, 139, rue Antoine de Trés, 84240 La Tour d'Aigues. Tél. : 90.07.46.84.

Vds NES pist., 2 man, Zelda, probotector, Mario, Dragon II : 1 200 F. François BAUDUIN, 66, rue Brûlée, 59158 Thun-St-Amand. Tél. : 27.26.92.12 (ap. 18 h).

Vds NES + coll compli Mag Nintendo : 400 F + 11 jx liste et px sur dem. Brice ROUQUET, 3, rue des Laca, 66240 Itteuil. Tél. : 49.55.03.26.

Vds NES + 2 man + Zapper + jx (Mario Bros, Duck Hunt) état neuf + revues : 750 F. Christopher LE MOINE, 920, rue de la Hillet (Mouline), 44240 La Chapelle-sur-Erdre. Tél. : 40.29.75.70.

Vds NES : 300 F, vds jx : Mario 1, 2, 3, Soccer, Megaman, Punch-Out, Off-Road et Zelda 2 : 300 F pce. Gilles DELHAYE, 6, rue Alfred-Blanquet, 62137 Coulogne. Tél. : 21.36.56.29.

Vds Nintendo + Rob + Gyromite + 4 jx + Magazines, val. : 3 000 F à cédé à 1 200 F. Frédéric MARTINOTTI, 167, rue F. Mauriac-les-Bougainvillées, 13101 Marseille. Tél. : 91.75.20.15.

Vds NES + pist. + NES Advantage + 8 jx (Super Mario, Link, Double Dragon II). Px : 2 500 F à déb. Franck MARQUIS, 16, chemin des Bornais, 86360 Chasseneuil-du-Poitou. Tél. : 49.52.85.67.

Vds NES + 9 jx + adapt. jap + Megaman 3, Super contra + Boulder Dash Rygar, Radgravity, World Katch.. Mathieu FITON, Route de Bordeaux, 47700 Casteljaloux.

Vds jx NES Super Mario 2, Snakk Rattel N'Roll : 200 F pce ou 300 F les 2. MATTHIEU Léa, Kerluadre, 29300 Quimperlé. Tél. : 98.96.09.94.

Vds NES + 3 jx (Selda Goonies Ghost Goblin) : 850 F (Landes si poss.). Fabien LATERRADE, Les Vergnes, 40140 Magescq. Tél. : 58.47.71.40 (ap. 18 h).

Vds jx pist. : 150 F. Megaman 2 : 250 F, Kungfu : 100 F, Machrider : 100 F. Vds jx pour Pist. Hogan'Salley : 100 F. Christophe CHIKLI, St-Germain, Les Arpajons, 49, chemin du Bois des Fossés. Tél. : 64.90.26.85.

Vds NES + Bayou Billy + SMB 1 + Duck Hunt + Wrestle Mania + Zapper + 2 man : 800 F. Bruce LECURIEUX-LAFAYETTE, Fontaine-Simon, 4, rue La Ferrière, 28240 La Loupe. Tél. : 37.81.86.41.

Vds NES + NES Advantage + Mario 1 : 450 F, vds Cobra Trangle : 200 F, Dragon Ball : 150

Max : 80 F (paris et RP seulement). Jérôme VI-TARD. Tél. : (16-1) 48.67.39.98.

Vds ou éch. K7 Nintendo : 200 F pce. Pinball, Tiger Meli, Paperboy, Zelda 1, 2, Gremmins... etc. François BRIENNE, HLM Les Jonquilles, 21210 Saulieu. Tél. : 80.64.14.64.

Vds NES + 5 jx (dble Dragon II, Batman, Turtles, Robocop, Dragonball) : 1500 F. Hans BROSTLE, 2, place Jean-Jaurès, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 64.02.70.63.

Vds NES + 15 jx : 250 F pce (TMHT + SMB 2 + 3 + Rescue + Tetris + Tennis etc...). Peter BRITNEFF, La Ferme du Temple, Bât. K Escalier 1, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 69.06.33.18.

Vds NES + 2 jx (SMB et Zelda 2) : 450 F. Vds jx Zelda, Goonies 2 etc. à 180 F. Chris SCHUFFNER, 39, rue d'Aguesseau, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.05.68.99.

Nintendo : 350 F + 9 jx : 230 F pce. TBE. Jean-Philippe ARNOULD, 60, rue de Bignoux, 86000 Poitiers. Tél. : 49.61.34.59.

Vds jeu Turtles sur NES. Sébastien DEEPINE, 17B, Hameau de Ham-Blessy, 62120 Aire-sur-la-Lys. Tél. : 21.39.08.48.

Vds NES (TBE) + 14 jx : SMB1 et 2, Faxanadu, Zelda 2, probotector, etc. NES : 400 F, jeu : 200 F. Christophe LECOCQ, 28, av. Georges-Brassens, 62260 Auchel. Tél. : 21.52.66.17.

Nintendo, 6 jx, 2 man, pist. TBE, val. : 3 000 F. Px : 1 600 F. Sébastien LAJOINIE, 26, rue Suzanne-Valadon, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.50.31.

Vds NES + câbles + 2 man + 9 jx : Mario 3, Wrestlemania... + not + btes. Px : 2 500 F. Yann GUERRIER, 8, rue des Merles, 03100 Montluçon. Tél. : 70.03.41.49.

Vds sur NES : Tennis : 150 F, dble Dragon II : 210 F, Ghost'n Goblins : 150 F, GBoy : Gator + Gargoyl. Ruddy GUILMIN, 47, rue Gustave-Courbet, 72100 Le Mans. Tél. : 43.72.99.31.

Vds Super Famicom + 2 man + 2 jx + correcteur de coul. intégré : 3 200 F. Benoit CRAMER, 8, rue de Vaucouleurs, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 40.21.34.47.

Vds jx NES : Solomon's Key, Goonies 2, Ghost'n Goblins : 200 F pce. Sylvain BONNEFOY, Le Bouquet Commune de Sidialles, 18270 Culan. Tél. : 48.56.66.16.

Vds NES + Robot : 300 F ou 400 F + 1 jeu ou 500 F + 2 jx. Vds jx NES et Gameboy : 180/150 F TBE. Emmanuel TERME, 212, av. D'Arès, 33700 Mérignac. Tél. : 56.24.12.14.

Vds éch. 2 jx (Robocop et Wizzard and Warrior) : 260 F pce sur Poitiers. Pierre LAMBAOT, 27 ter, place Montierneuf. Tél. : 49.88.62.11.

Vds NES + 19 jx + Zapper + 2 MNT + Max TBE : 1 700 F ou GB + 6 jx TBE : 700 F. Gérard DE-CORPS, 160, av. de la République, Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.22.94.48.

Vds NES + 4 jx + NES adv (val. : 2 800 F) soldée à 1 500 F ou éch. etc jx MD ou SFC. Joachim LE-TESSIER, 58, rue de Vitre, 35300 Fougères. Tél. : 99.99.17.10.

Vds nbx K7 sur NES Mario-I, Duck-Tales, Zelda I, Rygar, Castlevania II + acc. pist. Christian VEAU, 84, rue Théodore-Bac, 87000 Limoges. Tél. : 55.79.99.67.

Vds NES + 7 jx + Zapper + Rob, val. : 3 300 F, px : 2 000 F. Bon état (2 ans). Alexandre GAUDELAS, 4, Square, St Irenée, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.55.83.53.

Vds jx NES : DDII, Robocop, Zelda II, Proboteitor : 200 F pce. TBE. Chong Woo PAIG, 3, Square Horor-Daumier, 78190 Trappes. Tél. : 30.50.05.74.

Vds jx NES : World Cup : 250 F, Track and Field II : 250 F et Zelda 2 : 250 F. Steeve ASSOUS, 61, rue Armand-Silvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.58.02.

Vds Nintendo TBE + 16 jx (Fester's Quest + SMB 1, 2 + Battle of Olympus) px : 3 500 F. Idannis MANETAKIS, 8, rue du Vieux-Marché, 1207 Genève (Suisse). Tél. : 7.36.51.18.

Vds jeu sur NES Bon état (embal. d'orig., peu servi) : Rygar : 210 F. Jocelyn AZEMA, 13, allée des Tilleuls, 51500 Champfleury.

NES + pist. + 5 jx, bon état : px : 1 500 F. Julien GUILLONNEAU, 7, rue François-Porché. Tél. : 45.82.76.95 (dom.) ou 45.82.67.26 (bur).

Vds NES + 4 jx (Zelda 1, Zelda 2, Batman, TMHT) : 1 000 F. Nbx jx : 200 F pce. François TULIMIERO-GENINI, 24, rue Aldebert, 13006 Marseille. Tél. : 91.37.24.38 (ap. 18 h).

Vds Nintendo 8 bits + 2 man + NES Advatage + Zapper + 8 jx (SMB 1, TF 2, TMHT, Baybil, ZD 2). Sébastien MALAGUTI, 20, rue du Loricard, 77930 Fleury-en-Bière. Tél. : (16-1) 64.38.04.30.

Vds NES + 6 jx + pist. (Link, Tmht, Kid, Simon's Quest, Kun Fu, Hoganhaley) : 1 750 F. Harold BELLET, Galerie Olbia, rue du Soldat-Bellon, 75011 Paris. Tél. : 49.88.62.26.

83400 Hyères. Tél. : 94.65.06.32.

Vds NES + 20 jx + NES Advantage le tt : 2 000 F. Pierre GELY, 8, rue du Gal-Gallieni, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.44.10 (ap. 18 h).

Vds jx Nintendo : 200 F (Ruch'n Attack, Simon's Quest, Zelda, Black Nanta, Mario...). Alexandre DURIEZ, 17, av. Sainte-Lucie, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.90.82.93.

Ech. NES + 2 man + 6 jx ctr MD Fra ou Jap + 3 jx (dont Sonic). Benjamin BENSOUSSAN, 9, rue Victor-Hugo, 92300 Levallois. Tél. : (16-1) 47.39.57.26 (ap. 20 h 30).

Vds NES + Mega Man II + dble Dragon II + Mario Bros + Duck Hunt + Tortues, + Zappeur : 1 100 F. Julien FLORANCE, 7, allée des Frênes, Ahuy, 21121 Fontaine-les-Dijon. Tél. : 80.23.88.42.

Vds NES + 6 jx (Mario Bros 1, 2, Zelda 2, Solar, Stealth, Bad Dudes, px : 1 800 F. Mathias FAURE, 68, av. Jules-Guesde, 69200 Venissieux. Tél. : 78.74.01.95.

Vds nbx jx NES : Megaman 2, Dble Dragon 2, World Wrestling, Px : 150 à 200 F. Julien EZANO, 37, rue du Capitaine Yves Hervouet, 44300 Nantes. Tél. : 40.76.11.13.

Vds NES + 5 jx + pist + 2 prise périph, peu servie TBE, px : 3 000 F. Christine BOYER, 332, av. Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.08.27.

Vds NES + pist. + 9 jx (Mario 1, 2, 3 + Fester's Quest...) val. : 1 600 F. Loïc BRASQUER, 45 bd, Bourjalliat, 78440 Porcheville. Tél. : (16-1) 34.79.60.16.

Vds NES TBE + pist. + 2 man. + 6 jx, val. : 2 400 F, px : 1 300 F à déb. Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

GAME BOY

Vds pour Game Boy dble Dragon et Solar Striker : 150 F pce (neufs). Nicolas KLAIN, 23, rue Jacques-Hillairet, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.07.41.

Vds Game Boy (ss gar.) + 6 jx (Batman, Grem 2, Mario, etc.) val. : 1 700 F, cédé à 1 100 F. Grégory CAMUZAT, 3, allée de l'Etang, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.65.74.62.

Vds Game Boy + Tetris + Batman + Castlevania + Marv's + Mickey 2 + MarioLand + Sacoche + Lampe : 1 200 F. Olivier KREBS, 10, rue Diaz, Ozol-la-Ferrière. Tél. : 60.02.80.54.

Ech. ou vds jx Game Boy entre 100 et 150 F. Buray Fighter, Mario-Land, Tortues, Batman. Karim BEN-CHABANE, 78, rue Jean-Jacques-Rousseau, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.95.36.

Vds Game Boy + Tetris + Spider Man + Alleyway (bte + not.) le tt : 750 F. Nicolas POULAIN, 5, rue des Cordonniers, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.14.86.

Vds Game Boy + 9 jx (Super Mario Land, Gargoyle's Quest, Mickey 2, D.Dragon) cédé : 1 200 F. Renaud GRILLET, 7, square de l'Hippodrome, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.68.49.

Urgent ! vds Game Boy TBE + 6 jx + transf. : 1 000 F. Bruno BRECHET, 23, rue du Professeur Arnaud-Sugiton. Tél. : 91.66.57.43.

Vds Game Boy + 6 jx (Foot, Spider M. Fortress F) (bte et not.). Yves GRAUFOGEL, 28, av. du Gal. de-Gaulle, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.85.00.

Vds Game Boy + 3 jx + câble, Link, écout. : 500 F. Francis BRAUX, 9, square Murillo, 34000 Montpellier. Tél. : 67.65.55.33.

Urgent ! vds ou éch. Game Boy + 5 méga Hits : 1 100 F ou ctr Lynx ou Game Gear + 2 jx. Laurent FERRIE, 15, av. Dom-Vaysette, 81600 Gaillac. Tél. : 63.41.00.31.

Vds 2 jx : Burial-Fighter et Ballon Kid : 400 F. David WILLOCQUET, 31, rue Gaston-Trioux, Viry. Tél. : 23.38.02.15.

Vds Game B. + 4 jx (Megaman, Contra, Tetris et Garg. Quest). Val. : 1 350 F. Px : 750 F. Fabrice VENEZIA, 44, rue Guillaume-Bude, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.62.51.

Vds jx Gameboy 100 à 135 F. Solarstriker, Skaisordie, Spiderman, D.Dragon, Ch. HQ Robocop etc. Claude CORDIER AQUITZ, 3, rue Robert-Houdin, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 49.29.07.08.

Vds Game Boy (Bon état), 9 jx + Smart Boy. Px : 1 300 F (val. : 2 500 F). Antoine POUGEAS, 23, av. Foch, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.69.64.67.

Urgent ! vds G. Boy + 9 jx + Light Boy + Illuminato. Val. : 3 500 F. Px : 1 500 F. Marc BEHAR, 5, chemin des Terres-Noires, 77167 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.04.78.

Vds Game Boy + nbx jx px à déb. poss. vte sép. ou éch. jx ctr jx Megadrive. Omar LAKHDARI, 98, rue Théâtre, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.75.01.64.

Vds jx Game Boy : Boxing : 195 F. Kwik : 145 F, urgent. Olivier LORY, 127, rue Falguière, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.90.01.

Vds Game Boy + cordons + 7 jx (Tetris, MarioLand,

AMERICAN GAMES DIRECT

NOUVEAUX JEUX POUR CONSOLES

- DÉLAI DE LIVRAISON TROP LONG
- PAS ASSEZ DE REMISE
- CHOIX TROP LIMITÉ

**REVENDEURS,
CONTACTEZ-NOUS**

**SEUL GAME NETWORK
PEUT VOUS OFFRIR
LE SERVICE PACK**

DISTRIBUTION SOUS 48 H

PRIX COMPÉTITIFS

GAMME TRÈS ÉTENDUE

CONTACT TÉL. RAPIDE

INFO. NOUVEAUTÉS

IMPORT DIRECT US

Game network inc., firme américaine parmi les plus importants distributeurs de US VIDEO GAMES, est désormais représentée en France.

AMERICAN GAMES DIRECT

**GAME
N-E-T-W-O-R-K**

EN FRANCE

Commandez :

- Par téléphone : (1) 30 64 19 00
- Par Fax : (1) 30 64 12 52

30, av. Robert SURCOUF 78960 VOISINS LE Bx

petites annonces

Dr Mario) : 1 200 F ou éch. ctre NES + 6 jx. Alain BOUGEAULT, 17, place Jacques-Brel, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.74.29.

Géant ! éch. vds Game Boy + 6 jx (Megaman, Mario, Mickey, etc.) ctre Game Gear + 1 jeu ou vds : 1 100 F (val. : 1 800 F) TBE. Grégoire BARBET-MASSIN, 270, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.12.98.

PC ENGINE

Vds ou ech. 25 jx. Denis LAI. Tél. : 40.50.99.22.

Vds PC Engine Coregrafx + 1 man. + 1 man. pro-1+ dbleur + 6 jx, tt TBE : 1 000 F. Olivier KREBS, 10, rue Diaz, 77330 Ozoir-La-Ferrière. Tél. : (16-1) 60.02.80.54.

Vds CD ROM + NEC + jx CD + carte + man. Auto Fire : 2 990 F urgent. Laurent DERNONCOURT, 10, rue Marcel-Renault, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.68.01.75.

Vds NEC(Core) + joy + 11 jx (Cadash, Gunhed, Superstar, Devilcrash,...), le tt : 2 000 F. Daniel DA-CONECAO, 80, rue de la Voie-Verte, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 60.48.58.65.

Vds SG + 6 jx (PCKid...) + cordon CD ROM + CD ROM + 4 jx (Valisir...), le tt : 3 500 F à déb. Fabrice TEICHER, 9, av. Jean-Monnet, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 40.95.08.07 (ap. 18 h).

Vds Coregrafx + 3 jx (Puissance 5 jx) : Pacland, Super Volley Ball, F1 Triple Battle : 1 300 F, gar. 10 mois. Jérôme SAUVAGET, 33, av. du Colonel-Fabien, aptt 371, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.26.27.72.

Vds jx NEC (Final Tennis, Out Run, PC Kid, Golf, J-Chan, Dead Moon, etc.). Ach. jx NEC. Club NEC 69, Lyon. Tél. : 78.39.31.41.

Vds PC portable GT + 5 jx, px : 3 500 F, vds Megadrive, px : 700 F. Georges NADASI, 88, rue Remont, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.81.65.

Vds jx NEC (Final Blaster, Cyber Cross et Maniac Pro, Wrestling), px de 100 à 200 F. Fabien POUPEAU, 25, rue Pasteur, 37290 Yzeures-sur-Creuse. Tél. : 47.94.55.76.

Ech. jx Gomola, Speed Drop, Rock, Parasol Star, PC Kid, Adventure Island, Marchen Maze. Stéphane BESSAGNET, lot. Bajon, 32400 Kiscl. Tél. : 62.69.86.70.

Urgent ! Vds Coregrafx TBE + 6 jx (PC Kid II, Jackie Chan) : 2 100 F à déb. Vds jx sép. Julien BENDJELLOUL, 6, villa des Merisiers, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 34.21.71.39.

Vds jx NEC de 200 à 350 F : Formation Soccer, Power Eleven, vds jx 8 bits à 150 F. Frédéric MAYLAND, 101, bld Henri-Barbusse, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.40.45.21.

Vds Coregrafx + 3 jx + joy Pad, TBE, ss gar. Px : 1 200 F. Isabelle MOREAU, 91, bld de France, 14150 Guistreham. Tél. : 31.97.35.69.

Vds Turbo GT de NEC ss gar. + transfo. + 6 piles recharge. + rechargeur + 1 jeu. Px : 1 800 F. Patrick PORQUET, 4, Le Boix aux Platanes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.37.48.96.

Vds jx NEC ou éch. ctre jx Megadrive. Ex. : P47, Chase HQ, Tigerheli, Opé. Wolf, Darius. Fabrice JAMES, 14, av. de la Commune de Paris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.42.89.

Vds Supergrafx, 5 jx (Ghouls'n Ghost, Op. Wolf, Cyber Core, ss Soldier) : TBE pour 1 500 F. Laurent DUPONT, 20, av. Armand-Rousseau, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 44.75.00.91.

Urgent, vds PC Engine + 1 jeu : 550 F, vds 8 jx : Neutria II, Dragon EGG, Aventure Islande) entre 150 et 200 F. Frédéric LASSALLE, 3, villa Adrienne-Voisin. Tél. : 30.43.42.60.

Vds NEC Core + 13 jx (Jackie Chan, Superstar Solider), val. : 5 550 F, cédé à 2 000 F, TBE. Benoist FAVRE, 46 bis, rue Mederic, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.40.23.

Vds Coregrafx + 3 jx : Heavy Unit, Ninja Spirit, Japan Warrior + joy : 1 000 F. Romain GOUGET, 1, rue Chalot, 95700 Roissy-en-France. Tél. : (16-1) 34.29.04.55.

Vds Coregrafx TBE + 2 jx : 800 F ou éch. ctre Game-Gear. Vds Lynx + 4 jx. Jean-Christophe DISLAIRE, 6, rue Romain-Rolland, 59172 Rouen. Tél. : 27.32.07.44.

Vds Coregrafx + 2 joypad + 5pleur et Hit Theice, F1 Circus 91, etc. Vds jx Philippe CARDOSO, 2, chemin du Tabagnon, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.80.23.41.

Vds PC Engine GT + 1 jeu + adapt. sec, le tt ss gar., TBE : 1 290 F. Sébastien AUBRY, 12, av. de la Blancheraie, 49100 Angers. Tél. : 41.88.72.97.

Vds NEC PC Engine + Ninja Spirit + 130 tests NEC + radio-réveil FM : 800 F, urgent. Stéphane DE-GAND, 123, rue Louis-Bliérot, Le Biollay, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.11.09.

Vds Supergrafx + 5pleur + 2 joy + 5 jx : 1 500 F. Ech. jx Megadrive et SFM. Bernard CANTINI, 70 ter, route de Grenoble, 05100 Briançon. Tél. : 92.20.21.28.

Vds, éch. jx NEC, ach. 1941 : 320 F. Ach. A500 : 1 500 F. Ach. CD ROM + 5 CD : 2 000 F. Vds NEC 2 + 7 jx. Fabrice BINET, 36, les Ciroillères, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.

Vds adapt. CD ROM NEC sur Supsg : 300 F, jeu

CD ROM : 250 F, Game Gear : 500 F ou éch. ctre jx Neo-Geo. P-P. NALLINO, 1, imp. Les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.

Vds Coregrafx Puissance 5 gar. 9 mois + 9 jx (FSoccer, PC Kid 2, Splatter, FM Tennis) : 2 990 F. William. Tél. : 39.60.70.38.

Vds Turbo GT + 3 jx + bte en bois (le tt ss gar.) : 1 890 F ou éch. ctre synthe. Flavien CARRIERE, allée de la Pinède, Les Essaions, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.16.09.

Vds 2 jx NEC (Power Eleven, TV Sport Football) : 200 F pce, 300 Fles 2. Sylvain HAGOPIAN, 9, av. des Colonnes, 69500 Bron. Tél. : 78.26.80.76 (ap. 17 h).

Vds PC Engine GT + 5 jx (FM Tennis, Adventure Island, etc.). Px : 3 000 F à déb. Laurent REAULT, 2, rue Henri-Tessier, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.25.27.

Vds jx NEC : Darius+, Tennis, SSS, 1943, Opé. Wolf, Chase HQ, Herotorna, P47, Shinobi, etc. Fabrice JAMES, 14, av. de la Commune de Paris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.42.89.

Vds Super GX + dbleur + 2 man. + AV+ + 9 hits. Px : 5 500 F, cédé à : 3 500 F. Stéphane WELSCH, 27, rue des Hauts-de-Palyson, 83490 Le Muy. Tél. : 94.45.08.37.

Vds Coregrafx ss gar. + adapt. 2 jx + super pad + 5 jx : Final Tennis, PC Kid II, etc. : 1 200 F. Laurent CARUSO, 42, rue Voltaire, 37110 Château-Renault. Tél. : 47.56.87.80.

Vds ou éch. jx NEC : F. Soccer, Finnal Tennis, Parasol Starts. Rech. PC Kid 2, TV Sport Foot. Xavier ISSET, Brancas Cazichac, 34190 Ganges. Tél. : 67.73.67.32.

Vds NEC G + 7 jx : 2 500 F. Vds 8 jx : 250 F pce (Time Cruise II, PC Kid II, Hit + He Ice, etc.). Fabien GIRODOT, 32, bld Vital-Bouhot, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.38.29.38 (de 17 à 21 h).

Vds PC Engine GT + 3 jx ou éch. ctre Neo-Geo (ss gar.). Vds jx SFC (Castl. 4). Marc SCHERRER, 42, rue de la Chapelle, 69890 Wintzenheim. Tél. : 89.27.19.50.

Vds 2 CPC 6128 coul. + jx (env. 70) + joy. Px : 4 000 F. Brieuc DUHOLLO, 18, rue de l'Orme, 77170 Servon. Tél. : (16-1) 64.05.34.17.

Vds Supergrafx + Ghouls'n Ghost + 1941 + Battle Ace + man., TBE. Px : 1 500 F (urgent). Jacques NIVIERE, 411, av. du Prado, 13008 Marseille. Tél. : 91.76.22.12 (à 17 h).

Vds jx NEC : Cybet Combat, Shinobi, Champion Wester, Out Run, Jackie Chan : 250 F pce. Steve, 118, av. de Stalingrad, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.07.81.

Vds nbx jx PC Engine (Darius, Jacky Chan, Populous, Dead Moon, etc.). Px intér. Pejuan AHMAD-BELGUI, 2, clos de Verrières, 91370 Verrière-le-Buisson. Tél. : (16-1) 69.30.65.18.

Vds NEC + 12 jx CPC Kid 2, Jackie Chan, Dead Moon, etc.) + cadeau. Px : 2 800 F (val. : 6 000 F). Julien FREDONIE, 26, rue de Paris, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 48.25.59.18 (ap. 18 h 30).

Vds Coprom + interface + 2 CD, le tt en TBE, ss gar. : 2 200 F. Bruno TRAPASSI, 26, av. Malherbe, 38100 Grenoble. Tél. : 76.25.52.91.

Vds Core + 9 jx + 2 man. + 5pleur. Val. : 4 500 F, px : 2 000 F à déb. David LASNE, 14, rue Pasteur, 49140 Seiches-sur-le-Loir. Tél. : 41.76.20.24.

Vds PC Engine GT + 1 jeu + casque + bte orig. + mallette rang. : 1 900 F. Matthieu DORESSE, 182, av. Jean-Lolive, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.49.19.

Vds CD-ROM + Coregrafx + 5 CD + 4 cart. + adapt. SGFX/CD, le tt en TBE. Px : 3 900 F. Patrick LA-VAUD, 7, allée des Acacias, 77360 Laires-sur-Marne. Tél. : (16-1) 60.20.44.70.

Vds, ach., éch. sur NEC Famicom Megadrive. Wilfried SEBAG. Tél. : (16-1) 43.72.34.38.

Ech. NEC GT ctre Sega GG + 5 jx min. ou vds GT + 5 jx : 2 500 F, éch. jx NEC et MD sur N-E. Matthieu SEBBAN, 9, rue J-B. Blot, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26.64.47.29.

Vds PC Engine puissance 5 neuve : 1 000 F ou éch. ctre Megadrive franç. + 1 jeu. Ludovic BAH-LOU, 27, rue de Traverse, 59330 Hautmont. Tél. : 27.63.82.72.

Vds NEC GT Turbo + 3 jx (Afterburner, Devil Crash, Batman) + transfo., ach. avril 91 : 2 000 F à déb. Marc BESSON, 17, rue Chateaubriand, 63120 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.53.06.60.

Vds Coregrafx + 2 joypad + 5pleur et Hit Theice, F1 Circus 91, etc. Vds jx Philippe CARDOSO, 2, chemin du Tabagnon, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.80.23.41.

Vds PC Engine GT + 1 jeu + adapt. sec, le tt ss gar., TBE : 1 290 F. Sébastien AUBRY, 12, av. de la Blancheraie, 49100 Angers. Tél. : 41.88.72.97.

Vds NEC PC Engine + Ninja Spirit + 130 tests NEC + radio-réveil FM : 800 F, urgent. Stéphane DE-GAND, 123, rue Louis-Bliérot, Le Biollay, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.11.09.

Vds Supergrafx + 5pleur + 2 joy + 5 jx : 1 500 F. Ech. jx Megadrive et SFM. Bernard CANTINI, 70 ter, route de Grenoble, 05100 Briançon. Tél. : 92.20.21.28.

Vds, éch. jx NEC, ach. 1941 : 320 F. Ach. A500 : 1 500 F. Ach. CD ROM + 5 CD : 2 000 F. Vds NEC 2 + 7 jx. Fabrice BINET, 36, les Ciroillères, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.

Vds adapt. CD ROM NEC sur Supsg : 300 F, jeu

logne-Billancourt. Tél. : (16-1) 48.25.59.18 (ap. 18 h 30).

Vds NEC Supergrafx + 4 jx : 1 600 F, état neuf, jamais servi. Cher. jx NEC pas chers. Ozy KIDOU-CHIM, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.63.89.

Vds Coregrafx + 1 jeu + 1 man. : 800 F et vds PC Kid II, Adventure Island : 250 F pce. Raoul TILLARD, 8, rue Raymond-Poincaré, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.93.33.52.

Vds jx NEC : Devil Crash : 200 F, Bloodia : 110 F (port compris). Stéphanie GRANDIN, 3, rue du Général-Foy, 76140 Le Petit Quevilly. Tél. : (16-1) 35.73.00.19.

Stop affaire ! Vds Coregrafx + 5 jx (Ninja-Spirit, Populous, FM Tennis...) : 1 300 F. Guillaume JAMET, 1, rue de l'Amandier, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.21.66.72.

Vds Coregrafx + 11 jx + 2 man. TBE, val. : 4 500 F, px : 2 700 F à déb. Fabien BEAU, 3, rue Combabilion, 69150 Decines. Tél. : 78.49.50.26.

Vds Supergrafx + 2 supers jx : 1 400 F ss gar. ou éch. Megadrive + 4 jx. Hai KONG, 9, allée Michel-Ange (Orly Parc), 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.61.64.

Vds NEC : Darius+, Tennis, SSS, 1943, Opé. Wolf, Chase HQ, Herotorna, P47, Shinobi, etc. Fabrice JAMES, 14, av. de la Commune de Paris, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.81.42.89.

Vds Supergrafx + 11 jx + 2 man. TBE, val. : 4 500 F, px : 2 700 F à déb. Fabien BEAU, 3, rue Combabilion, 69150 Decines. Tél. : (16-1) 39.50.78.77.

Vds jx Golden Axe : Strider, Super Monaco entre 200 et 300 F. Jean-Aymeric ALTHERR, 10, rue Erard, 75012 Paris. Tél. : (16

pce. Damien HENOCQUE, 92, bld Georges-Clémenceau, 89100 Sens. Tél. : (16-1) 86.64.61.97 (ap. 17 h).

Vds Megadrive (fr.) + Altered Beast, jamais servi, urgent. Px : 900 F. Franck LABIRIN, 31, rue Francis-Poulenc, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.26.87.97.

Vds Megadrive franç. + 4 jx : Strider, Spiderman...), le tt à 1 700 F à déb. David : RDM LANASPA, 2, allée de Champagne, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.29.44.

Vds MD + 1 man. + 1 joy + 13 jx : Shinobi, Sonic, Mickey, Gynoug, Out Run, etc. : 3 200 F. Romain GILLON, La Galerie, 1165 Allaman, Suisse. Tél. : (19-41) 02.18.07.33.85.

Vds sur MD : Alex Kidd : 200 F, Altered B. : 150 F, sur Gameboy Tetris : 100 F, Solar-Striker : 100 F. Clément TURPIN, 184, av. Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.47.27.24.

Vds Sonic, Faery Tale, Castle of Illusion, Budokan, Golden Axe, Thunder Force III : 200-300 F. Philippe CASTELLI, 109, traverse de la Gouffonne, rés. Valmante-Michel, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.89.59.

Vds jx MD (Budokan, Streets of Rage, Mickey, Ghouls'n Ghost, Last Battle, Cymerall) : 250 F. Xavier PEREZ-RAOUX, cité Bellevue, bâti. 8, étage 1, rue des Bourdigués, 13500 Martigues. Tél. : 42.81.13.88.

Vds jx Megadrive fr. (Lakers, Golden Axe, JB Boxing, Ph. Star 2, Wonderboy 3, Populous, Tracy). Denis HENNEQUIN, 1, rue de Bavière, 54500 Vandoeuvre.

Vds sur MD franç. Sonic 2 : 90 F et Street of Cage : 285 F. Frédéric PENNONT, 22, rue René-Bouin, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.21.17.49.

Megadrive jap. + Mickey, Monaco GP, 3 joy : 1 300 F ou éch. ctr Superfamicom. Karim MAZOUZI, 154, bld Théophile-Sueur. Tél. : (16-1) 45.28.07.07.

Vds 6 jx Megadrive : Alien Storm, Thunder, F3, S. Shinobi, Ghouls'n Ghost, Eswat, Streets of R. Benoît DIEUDONNE, 42, Ferme Basse, Walnuers, 54260 Longuyon. Tél. : 82.39.40.10.

Vds Mega. jap., TBE, an. 91 + 5 jx Sonic, Thund. For. 3, Wond. Boy 3 + joy. Px : 2 000 F. Lionel DEBUSSON, 6, rue Saint-Denis, 57700 Neufchâteau. Tél. : 82.84.19.01.

Vds jx MD, Gameboy, ex. : Alien Storm : 270 F, Basket : 250 F, Alleyway : 90 F, Lode Runner : 150 F. Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.

Vds supers jx Megadrive de 200 à 300 F. Malik TOUABI, 2 bis, rue Socrate, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.60.89.07.

Vds jx Megad. : 200 F pce, Ghouls'n Ghost, Gynoug, vds sur Master, Danang, Wond. Boy 3 : 120 F pce. Pascal HOARAU, 5, imp. Auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.

Vds Eswat, After Burner II et Altered Beast : 200 F pce. Laurent LEVITRE, 6, allée des Charitons, 76410 Sotteville-sous-le-Val. Tél. : 35.78.86.37.

Vds jx MD de 250 à 300 F (Dick T. Street of Rage...). Vds jx SFC à 450 F, éch. sur Lille. Philippe VERBEKE, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.

Vds MD jap. + 2 man. + Mickey + Street of Rage + Sonic : 1 600 F, vds hits de 200 à 300 F. Fabien POEX, 14, rue du Dauphiné, 69330 Junage. Tél. : 78.31.22.89.

Vds Megadrive + Mickey + Shinobi + Wonder Boy III, gar. 11 mois neuve : 1 500 F. Christian VALETTE, Arc-en-Ciel, bâti. Grde Ourse, 5, rue Colonel-Gassin, 06000 Nice Pasteur. Tél. : 93.80.79.25.

Vds jx MD de 150 à 250 F (Sonic, TF3...) + ach. Gameboy, jx Gameboy (100 F max.) et SMS (150 F). Cyrille TRICHET, 280, av. des Eucalyptus, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.43.67.

Vds ou éch. Gynoug, JB Boxing, Spiderman, Alien Storm, Shadow Dancer, Shinobi, SMG : 200, 270 F. Nicolas PATOUNAS, 42, rue Charrière-du-Commerce, 50230 Agon-Coutainville. Tél. : 33.47.18.45.

SEGA

Urgent vds SEGA 8 bits + 6 jx Wonder Boy 3 + Wonder Boy 1, etc. : 850 F. Cédric MONIN, 3, rue Nicolas-Copernic, Tremblay. Tél. : 48.60.57.86 (ap. 17 h).

Vds Master System avec ou sans jx : (Alex Kidd in Shinobi World, Action Fighter) etc. Cédric BELNEZ, 11, allée des Artisans, Z.A. du Redon, 64600 Anglet. Tél. : 59.31.01.44.

Vds Sega MS + 2 joys + Autofire + Light Phaser + 28 jx (Mickey, Gold etc.) px : 3 000 F Sébastien LOUVET, 6, rue du docteur Louvet, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.67.09.

Vds Sega-Megadrive + 2 man. Arcade Power, Stick + 24 K7, px à déb. Wilfrid LOTTILLIER, 4, rue Pasteur, 62250 Marquise. Tél. : 21.83.46.85.

Vds Sega MD (ss gar.) + 2 man. + 7 jx le tt : 3 000 F (MD et jx fr.). Gaston PHAN, 4, rue Pierre-Curie, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.35.04.54.

Vds Master System + 5 jx + 1 acc. de tir TBE, px :

1 000 F, Parlour Games, Power Strike. David CHAMBIRON, La Bazillière, 44220 Gouët. Tél. : 40.86.56.74.

Vds MS + 5 jx : dble Dragon, E-Swat, Ghostbusters, Vigilante, World Grand Prix : 1 500 à 2 000 F. Christophe MARROEDDU, 44, av. du Pére Coudrin, 48000 Mende. Tél. : 66.65.32.48.

Vds jx Mastersystem, Mickey : 200 F, Wonder Boy 2 et 3 : 150 F pce. Jérémie BEAUME, 12, rue Barague, 78390 Bois d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.62.18.

Vds Sega M.S. 2 + jeu Alex Kidd et Man. : 400 F. Pascal HENNINOT, Homblières, rue de Champagne. Tél. : 37.68.13.37.

Vds Master System II + jx (Back to the Future 2) : 600 F état neuf. Maiwenn MARCHAL, 41, rue Juilles-Legrand, 56100 Lorient. Tél. : 97.21.36.48.

Affaire ! vds 8 bits + 2 man + 4 jx (R-Type, Vigilante) S/S gar. val. : 1 670 F, cédé : 1 090 F éch/MD + 2 jx. Hassan KARINI, 6, allée des Hêtres, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 84.74.53.48.

Vds jx Sega M.S. Patrice COGNE, 1 bd de la Raffinerie, 13014 Marseille. Tél. : 91.63.30.59 (vend. et Sam. entre 17 et 19 h).

Urgent ! vds Sega 8 bits + 2 Pad + pist. + 3 jx Hang on Safari Unt + Monaco GP, val. : 1 190 F. Baptiste LURIER, 3 Square Fernand-Léger, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.57.51.39.

Vds Sega Megadrive + Arcade Power Stick + 4 jx : (Shadow Dance, Pound) le tt : 2 000 F. Julien VONNOT, 21, rue du DR-Ledermann, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.12.11.

Vds Sega 8 bits + 3 jx = Mickey M. Sonic Altered Beast. Px : 1 000 F. Xavier CUMIN, 30, av. du Maréchal-Juin, 41000 Blois. Tél. : 54.43.75.02 (ap. 18 h).

Vds jx Sega M.S. : 150 à 250 F. Fantasystar. Yann GUILLAMOT, 8, allée Colette, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.40.50.

Vds Master System + 2 man + 2 jx (Hangon, Shinobi) : 450 F. Renaud LOCOCHE, 22, rue des Rosignols, 59267 Proville. Tél. : 27.83.48.24.

Imbatteable ! vds Sega MS II + Alex Kidd. Etat neuf 11 mois gar. : 440 F, px à déb. David BOUTHIER, 9, place du 8 mai 1945, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.80.72.51.

Vds Sega M. S. + Light Phaser + 3 man. + 5 jx. Le tt : 500 F. William PERRIN, 32, rte de Vomécourt, 88700 Rambervilliers. Tél. : 29.65.15.84.

Vds Sega 8 bits cause dble emploi ss gar. 10 mois + 3 jx (Alex Kid, Spider, Italia 90) : 700 F. Lionel AUF-FRET, 69, rue Jules-Michelet, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.51.02.

Vds Sega 8 bits + 3 jx (YS, Golvelius, Penguinland) état neuf : 700 F à déb. Pierre FLEUTOT, 3, Les Lavandes, 13250 St-Chamas. Tél. : 90.50.78.03.

Vds 10 jx Sega MS de 100 à 150 F (Tennis Ale. Alex Kidd 3, Shinobi, Bomberraid, etc.). Philippe ALVAREZ, 46, rue Jean-Moulin, 30100 Ales. Tél. : 66.86.42.30.

Vds Shinobi : 275 F ou éch. ctr Pro Wrestling ou Super Monaco GP et Diver (Sport). Christopher WILLCOX, 39, rue des Tulipes, 59940 Estaires. Tél. : 28.49.38.63 (merc ap. 14 h ou sam.).

Vds sur M.S. Out Run et California Games : 500 F ou éch. ctr Nike Air Jordan Blanc. Julien DENIER, Le Bar-Sauvage, Chateaubœuf. Tél. : 40.06.55.73.

Vds Sega MS + Lunettes 3D + Pro Jostick + 15 jx (Shinobi, Tennis Ace, Great Volley) val. : 4 100 F cédé : 2 600 F. Nohaman JENDOUBI, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.59.93.

Vds Sega MS + 2 Pads + 4 jx (Mickey, Afterb.) + autotire : 1 900 F (ach. 12/90) px : 1 000 F à déb. Franck THEVIN, 144, allée du Bois de la Taille, 95180 Menucourt. Tél. : (16-1) 34.42.56.89.

Vds Sega 8 bits + 2 man + 6 jx (Sonic, Mickey, Ghouls'n Ghost, Out Run...) TBE, val. : 2 300 F. Px : 1 200 F. Bastien BARBERI, St Pierre, 83560 St-Julien-le-Montagnier. Tél. : 94.80.07.96.

Vds Sega M.S. 1 + 2 man + 5 jx (Alex Kid 4, Altered Beast etc.) px : 1 000 F. Sébastien MORELLE, 29, rue des Ruffins, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 45.28.58.12.

Mast. Sys. + pist. + 2 jx + 9 jx : Psychofox Rambo 3, Afterburner, R-Type Rastan Choplifter. Christian PINTO, 15, rue Jean-Fourcade, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.61.19.

Vds Wonder Boy III, Mickey Moon Walker pour Master System de 200 à 230 F pce. Xavier GERIN, 5A, rue du 9 Novembre, 7040 Quevy (Belgique). Tél. : 65.56.81.68.

Vds nbx jx sur Master System à 150 F. Thomas LE-GOUPIL, 5, rue Monge, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.56.04.13.

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Ghost-Buster...) : 900 F ou éch. ctr Game Gear. Bruno LOUIS-REGIS, 38, rue Auguste-Renoir, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.57.17.

Vds jx Sega MS de 200 à 250 F (Heavy Weight

Champ, Speedbal World Cup 90, Altered Beast). Nicolas CABOS, 71, av. Rouget de l'Isle, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.50.97.

Vds MS 2 Man + pist. + 12 jx (Italia, Spidermoon Walker) : 1 600 F à déb. Vds jx 100 à 150 F. Olivier BERGER, 14 bis, rue Guénot, 75011 Paris.

Vds Sega MS + 3 joypads + 5 jx (Golden Axe, Alex Kidd, Syndrome, Phantasy Zone III) : 800 F. Yann VAN PETEGHEN, Manceau du nouchy, 76133 Maneglis. Tél. : 35.30.74.70.

Vds Sega M.S. + 10 jx (Mickey, Tennisace, Afterburner...) le tt : 1 100 F. Urgent ! Yassine GHALEM, 2, av. du Chesnay, Bat D2, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.55.93.31.

Stop ! vds sur SMS Ghouls'n Ghost + Scramble Spirits le tt : 300 F ou GG : 200 F. SS : 100 F. Julien GABILLY, 25, rue du col de Dyane, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.57.30.35.

Vds Sega 8 bits + 2 man + bte d'orig. + 2 jx : val. : 1 200 F le tt : 600 F à déb. Arnaud LECAMUS, 4, rue du Gresse, Saint Germain du Cordais, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.44.87.

Vds Master System 2 + 2 jx : Castle of Illusion et Moonwalker : 1 000 F, gar. : 11 mois. Tél. : 84.22.89.20.

Vds jx Sega M.S. de 200 F à 300 F (à déb.). Moonwalker, Spiderman et Galaxy, Force. Sébastien RIVIERE, 22, rue de la Margerie, 44190 Gorges. Tél. : 40.06.93.70.

Vds SMS entre 120 et 170 F. Vds MD & MS ach. Sonic, Bubble-B, Fantasy 3. Fabrice BODIN, 17, av. Gabriel-Péri, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.73.63.

Urgent, vds Master-System + 6 Super jx, le tt : 1 000 F. Christophe. Tél. : 20.26.99.05.

Vds SMS + 3 jx WB 3, R-Type, Ultima 4 + contrôleur Stick : 750 F. Sylvain ANGE, rue Raoul-Folle-Reau, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.64.36.18.

Vds 8 bits + 2 man. + 4 jx Micky Rastan etc. Laurent CORBELET, 531, rue de Meaux, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.44.41 (ap. 18 h).

Vds SMS + 13 bons jx : 2 180 F ou Console + Mickey + Global Défense à 600 F et jx de 130 F à 220 F. Ludovic PASSAMONTI, 12, allée Colette, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.46.23.

Vds jx Master System TBE de 50 à 160 F. Laurent ALLICHE, Fructidor, bat. U, Zac, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.44.10.

Vds SMS + 4 jx (Shinobi Bomber Raid...) : 1 000 F. TBE. Jérôme CLARETON, Ch. de la Bigotte, Bt C n° 53, La Solidarité, 13015 Marseille. Tél. : 91.96.02.14 (ap. 18 h 30).

Vds Sega + 2 man. + 3 jx, px : 1 200 F. Jérôme LEDRU, 139, rue Robespierre

petites annonces

logne. Tél. : (16-1) 46.08.58.18.

Vds Sega 8 bits + Hangon + jx, px : 500 F. Vds 10 jx entre 150 et 200 F + pist. + 2 jx : 250 F. David MALLETT, 18, bd de Fonsala, 42400 St-Chamond. Tél. : 77.22.48.67.

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Ghouls'n Ghost, Golden Axe, Shinobi, dble Dragon, Hang On) : 800 F. Cédric LE TOUX, 79, av des Chataigniers, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.18.03.

Vds jx Sega M.S. Golden Axe + American Pro Football : 350 Fles 2. Hicham HAIMOUDI, 13, rue J.-H. Fragnard, 78200 Mante-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.57.94.

Vds 9 jx Sega MS 180 F pce Mickey, Super Monaco, Shinobi, Battle Out Run, Parlour Game... Olivier, 93 VILLEMBOMBLE. Tél. : (16-1) 48.94.36.51 (ap. 15 h).

Vds 11 jx SMS + Pist. (Golden Axe Shinobi Spell-caster World Gr px, etc.). Philippe CAMPERGUE, 27, rue Jean-Carreyre, 33150 Cenon. Tél. : 56.86.23.71.

Vds jx SMS (Super Monaco GP, Moonwalker, Dble Dragon, etc.) à des px très réduit. Ludovic LEBOURANGER, 2, rue du Calvairé, 86190 Latillé. Tél. : 49.51.88.27.

Vds S.Master System + 2 man + Pist. + 2 jx (Hangon + Safary Hunt). Px : 600 F. Vds autres jx. Grégory TONNELLIER, Rte de Baromesnil, 76260 St-Rémy, Bosc-Rocourt. Tél. : 35.86.21.09.

Vds Sega 8 bits + 13 jx (Operation Wolf, Wonder Boy 2, 3, Tennis Ace etc.) : 2 000 F. Philippe GEOFFROY, 5, rue du Petit Clos, 57000 Metz. Tél. : 87.32.30.80.

Vds Master System + 5 jx TBE (Thunder Blade, Shinobi...) Px : 950 F à déb. Pierre SCHULMANN, 29, rue Barrême. Tél. : 78.94.31.71 (déjeuner).

Vds Master System + 7 jx à 1 000 F. TBE. Léo CROSIA. Tél. : 88.37.37.43.

Urgent Sega M. S. + 8 jx (Monaco GP, Pro Wrestling, World Games etc.) : 1 200 F à déb. Grégory KLIBANER, 152, rue de Verdun, 94500 Cham-pigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.83.00.41.

Vds Game Gear + Coulooms, Wond 1 + Mast Gear + 3 jx Shin, Tennis Wonde, Boy 3 : 1 500 F le tt. Abdallah JLOUI, 2, rue de Normandie, 81300 Graulhet. Tél. : 61.70.06.75.

Vds SMS + 2 joys Calif, G'am. + After B + Mickey + Super man. Maverick 1 : 1 000 F. Emmanuel BREZEKI, 24, rue Emile-Zola, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.61.49.06.

Vds Sega M. S. (ach. Noël 89) + 11 jx le tt : 2 400 F. Eveline ROUSSEAU, 14, rue de l'Église de Vau-celles, 14000 Caen. Tél. : 31.34.33.51.

Vds Sega + 10 jx : 1 500 F (Wonderboy III, etc.). : 3 500 F. Thierry CALVET, 11, rue Paul-Strauss, 38100 Grenoble. Tél. : 76.21.35.62.

Vds Sega 8 bits + Rapid Fire : 350 F. Vds 7 jx : 150 F pce. Fabien TERRIER, 142, rue des Cel-liers, Passeirier, 74800 St-Pierre-en-Faucigny. Tél. : 50.03.07.58 (ap. 18 h 30).

Vds Sega M. S. + jx + Lunette + pist. Vte sép. poss. Vds jx Nes et GB. Frédéric SCHWAB, 59, rue Droite, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.02.80.

Vds Sega MS + 44 jx (Indy) Ghoul's Ghosts etc...) val. 5 600 F. Px : 2 500 F. Tél. : Xavier PAWLOW-SKI, 58, rue du Premier Mai, 62430 Sallaumins, Pas-de-Calais. 21.67.27.97.

Vds master System + 3 jx (Moonwalker et Altered Beast) : 1 200 F neuve. Yannick MARTINEZ, 20, rue Genestet Prolongée, 30320 Marguerittes. Tél. : 66.75.34.56.

Vds SMS + 3 joyst + 8 jx (Chaseq, Vigilante, Tennisace, Thunderblade, C. Shinobi...) TBE. Boris MARTIN, 18, rte de Strasbourg, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.98.04.

Vds jx SMS : Outrun + Lunette : 350 F, Hangon : 120 F, Moonwalker : 200 F. Nohaman JENDOU-BI, 3, rue du Plouich, 93200 St-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.59.93.

Vds SMS + Pist + 2 joys + 5 jx, Ghostbusters + Sup. Tennis + Sec. Command. Px : 700 F. Florent MAUREL, 191, av du petit Plan, 83300 Draguignan. Tél. : 94.67.30.69.

Vds jx SMS : Out Run, Dynamite Dux, Xenon 2, Ghouls'n Ghosts, Speedball : 200 F pce. Stéphane CRUZEL, 26, rue Henri-Roudet, 38600 Fontaine. Tél. : 76.26.72.38.

Vds Sega M.S. + 11 jx : Sonic, Wonder Boy III, Rasta-n, Ghost Buster, Vigilante, etc. : 2 000 F. Bruno LOUIS-REGIS, 38, rue Auguste-Renoir, 78400 Chatou. Tél. : (16-1) 30.53.57.17.

Stop. Vds jx Master System : Wonder Boy 2, Scramble Spirits, Time Soldiers, Zillion : 160 F. Pierre FEVRIER, 67, rue des Moulins, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.98.51.77.

Vds Sega MS + man + 4 jx (American, Pro Football + Power Stake + Blakket + Golden Axe) : 1 000 F. Sébastien DUCROCC, 80 bis, rte de Saint-Omer, 62100 Calais. Tél. : 21.97.86.13.

Vds Sega M.S. + Light Phaser + 6 jx (Shinobi, Wonderboy 3, Zillion 2, Hang On...) Px : 1 000 F. Olivier ZORTEA, 4, rue des Aubépines, 19300 Egletons. Tél. : 55.92.22.27.

Vds Sega M.S. + 3 jx (Alex Kidd in The Miracle, World, Myhero, Word Grand Prix) + 2 man. Sébastien BAUQUIN, 47, chemin des Fonceaux, 91310 Linas-Montlhéry. Tél. : (16-1) 69.01.11.62.

Vds Sega M.S. + jx + Lunette + Pist., à déb. Vte sép. poss. Frédéric SCHWAB, 59, rue Droite, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.02.80.

Vds Sega M.S. + 8 jx : Mickey, Indiana Jones + Pist. + Trasfot Neuf : 1 200 F au lieu de 2 000 F. Fabien

VERSTRAETEN, 38, rue de Rouens, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.69.32.36.

Vds SMS II + 2 jx (Sonic, Alex K.) TBE le tt : 700 F ou éch. ctre PC Engine + 1 jeu + joy. Jean DELA-SAYETTE, rte ou Chaffard, 38290 Frontonas-Gonas. Tél. : 74.95.63.13.

Vds Sega 8 bits + 5 jx, Wonder Boy 3, etc. Val. : 2100 F. Px : 700 F. Thomas DE SANTI, Av. de la Paix, 33720 Barsac. Tél. : 56.27.01.45.

Vds MS + 3 man + 8 jx (gar. 3 1/2 mois) TBE + Rapid Fire : 1 600 F. Sébastien ALLART, 33, rue de la Pièce-Cône, Chaumontel, 95270 Luzarches. Tél. : (16-1) 34.71.23.11.

Vds MS + 20 jx : Cal Games, Italia 90, Dead Angle, Pachaminia, Monaco GP, Black Bet : 2 500 F. Thierry GODEAU, 20, allée des Vignerons, 78310 Cognières. Tél. : (16-1) 34.61.20.46.

Vds, éch. ach. jx Megadrive Gamegear (Block Out, Stormlord, Gloc, SMGP, Mickey). Yves KNOC-KAERT, 11, rue du Château, 62340 Guines. Tél. : 21.35.27.71.

Vds 13 jx 8 bits= Sonic, Moonwalker, Monaco, Goldex... de 200 à 250 F ou éch. jx Megadrive. Arnaud GOMBERT, La Chaumiére, 47320 Clairac. Tél. : 53.84.35.27 (mardi ap. 18 h ou mercr. matin).

Vds Sega MS + 3 man + 8 jx (O.Run, A. Burner, California). Jorge CARDOSO, 9, rue Pierre-Curie, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.25.55.

Vds jx SMS (Super Monaco GP, Moonwalker, Dble Dragon, etc.) à des px très réduit. Ludovic LEBOURANGER, 2, rue du Calvairé, 86190 Latillé. Tél. : 49.51.88.27.

Vds Sega MS + pist + 2 jx intégrés + jx Chopfilter le tt : 500 F, ch. Megadrive jap. Maxime BOUVRET, 16, rue d'Arche, 89250 Mont-Saint-Sulpice. Tél. : 86.40.10.59.

Vds Sega MS 2 + man + 5 jx : Sonic, Shinobi, Wonderboy Word Grandprix, Alex Kid, px : 900 F. Lorenzo TRIPODI, 173, rue de la Libération, 59690 Vieux-Condé. Tél. : 27.40.39.54.

Vds Master System 1 joy + pist. + 12 jx : Spiderman Forgotten World... Px : 2 600 F. Paul LEROY, 61, rue de la Quenarde, 45120 Corquilleroy. Tél. : 38.98.22.43.

Vds 15 jx Sega 8 bits TBE (bte et not.) : 150 F pce. Port compris. Joël FERHAHI, 30, rue du Plessis, Pommeraye, 60100 Creil. Tél. : 44.26.10.64.

Vds SMS + 11 jx (Moon, Mickey, Rambo I, etc.) + Pist. : 2 100 F ou éch. ctre M.D. Fra. + 4 jx. Joël LE MEUR, 41, rue des Ecoles, 94000 Crétteil. Tél. : (16-1) 48.99.28.69.

Vds Sega 8 bits + 4 jx (Power Strike, Wonder Boy 3, E-Swat, Indiana) le tt : 1 000 F (avec Alex Kidd). Frédéric DUCHENNE, 100, rue Benoît-Malon, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 45.46.43.12.

Vds jx Sega Master A150 F : Calif, Game, Zillion, Spell Caster, Ninja, etc. Louis DE MONTERA, 2, sentier des Basses Pointes. Tél. : 45.34.40.35.

Vds jeu Shinobi ou éch. : 350 F, jamais utilisé. Christopher WILLCOX, 39, rue des Tulipes, 59940 Estaires. Tél. : 28.49.38.63 (ap. 18 h 30).

Vds Sega M.S. + 2 jx Alex Kidd, Tennis Ace, Px : 700 F. Sébastien DEXET, Amoncourt, 70170 Port-sur-Saône. Tél. : 84.91.35.95.

Vds Sega MS + Pist., 2 pads et 7 jx (Golden, Axe, Shinobi, Altered) Px : 600 F, TBE. Emmanuel MI-NART, 25, rue de Massy, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.49.69.

Ech. jx Sega MS, MoonWalker, Cyber, Shinobi, Teddy, Boy Dick-Tracy. Nabil BOUCHIKHI, 12, cité Beisson, Aix-en-Provence. Tél. : 42.96.44.53 (à 18 h).

Vds Sega M.S. + 5 jx et 2 man. le tt pour 700 F. Francis MALWAYA, 31, rue des Côtes Reverses. Tél. : (16-1) 39.19.41.57.

Vds Master + 14 jx + 2 joys + Rapid Fire (Golden Axe, Mickey, Wonder Boy III). Romain GALLAN, 7, allée Gaston-Bachelard. Tél. : (16-1) 45.40.96.32.

Vds jx Sega MS : Vigilante, Battle Out Run, World Soccer, Alex Kidd 2, entre 150 F et 250 F. Karim BEKKAR, 25, rue Sainte-Colombe, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 46.86.65.98.

Vds Sega 8 bits (1 an) + 10 jx (Hang-On Psy-Fox Out Run shinobi, Moonwalker...) : 1 000 F. Cédric POULET, 60, rue d'Alsace, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.68.04.57 (ap. 17 h 30).

Vds Sega MS 1 man Normale, 1 Speed King et Danan : Px : 500 F (Loiret, si poss.). Schiffer, STEEYE, 6, rue Corneille, Appt. 271, 45300 Pithiviers. Tél. : 38.30.43.24.

Vds Light-Phaser Sega + 3 jx + After Burner + Gangste Town + Volley le tt : 400 F. Régis GUERIN, 106 ter, rue Olivier de Serres, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 42.50.53.50.

Vds jx SMS état neuf, de 50 à 160 F (Chase HQ, R-Type, Super Monaco, D.Dragon, Vigilante Afterburner, Outrun etc.). Laurent ALLICHE, Fructidor, bat. V5, rue André Chenier, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.44.10.

Vds SMS + 1 joy + 6 jx R-Type, Dble Dragon, PS1, etc. val. 2 000 F, 1 000 F à déb. Govinda NAGY, 1, allée de l'Ile Marante, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.36.17.

LYNX

Vds Lynx + transfo. + Comlynx, TBE : 500 F. Nicolas BRONARD, imp. J.-Jaurès, 95540 Mery-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.84.06.

Vds Lynx + adapt. + Road-Blaster + Comlynx, gar. 8 mois. Px : 800 F. Yves-Raphaël LECLERCQ,

391, rue Paul-Pavot, 59730 Vertain. Tél. : 27.79.35.64.

Vds jx Lynx : 150 F, Rampage, Gauntlet, Rygar, Blue Lightning, Ninja, Gaiden, SlimeWorld, Zendocon, Alban CURLIER, 12, route Gérard-de-Nerval, 60128 Mortefontaine. Tél. : 44.54.38.58.

Vds Lynx + California Games + Roadblasters + transfo. ss gar. le tt : 700 F. Victor CASTRO, 46, allée des Fauvettes, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.65.87.62.

Vds Lynx + électrocop + California Games + piles : 700 F. Vds Casino Games pour SMS : 120 F. Stéphane DUBOIS, 9, allée des Thuyas, 77420 Champs. Tél. : (16-1) 64.68.16.48.

Vds Lynx + transfo. + câble Comlynx + 5 jx (dont Rygar), px : 800 F, gar. 6 mois. Stéphane BOADA, 32, lot. Maou Brustiade, 13530 Treys. Tél. : 38.51.0951 ou 42.61.55.05.

Vds Lynx bon état + 5 jx : California Games, Chip Challenge, Rygar, Slim World, Gates of Zendocon : 900 F. Céline FARGUES, 8, rue des Lilas, 78860 Saint-Nom-la-Bretèche. Tél. : (16-1) 34.62.67.96.

Vds Lynx + adapt. + 2 jx (California Games et Pac Land), état neuf, px : 800 F. Antoine MICROT, 12, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.35.15.

Vds Lynx + sacoche + 3 jx au choix parmi 7 : 850 F. Jérôme CARMONA, 59, rue Marceau, 45120 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.98.04.70.

Vds 8 jx Lynx entre 125 et 150 F pce ou éch. ctre Pacland, Vicking, Child, Checked, Flag. Pierre LIVERNAUD, 5, rue Muhlfeld, 68124 Logelbach. Tél. : 89.80.83.76.

Vds Lynx +

28, bd Dostoievsky, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.28.52.78.

Vds jx Game Gear : 180 F pce, poss. : Shinobi, Mickey et Monaco GP. Cédric RIVIERE, 8, place des Droits de L'Homme, 21110 Genlis. Tél. : 80.31.51.57.

Atari 2600 + 4 cart. jx + transfo. + 2 man. TBE, px : 500 F. Laurent LABERNIA, Camping, route de Piscine, 63140 Chatel-Guyon. Tél. : 73.86.07.41.

Vds Atari 1040 STF + nbx jx + souris + joy + nbx util. + Bidouille. Px : 2 800 F. Franck COULY. Tél. : 78.74.86.38.

Vds Atari 2600 + 5 jx val. : 970 F px : 450 F. Urgent. Alexandre COLLET, 2, clos du Buisson, Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.09.99.08.

Ech. Artur Quest ctr. Y'S III ou F-Zero ou Mario IV. Vds Pro Soccer : 250 F. Nicolas PAUWELS, 19, rue des Ecoles, Noyelles-lez-Seclin, 59139 Wattignies. Tél. : 20.32.90.37.

Vds MSX VG 8020 + 4 cart. + man. : 600 F. Florent HOUART, Cité Lionel-Menut, BG 1, appt. 6, 80600 Doullens. Tél. : 22.77.02.29.

Vds Super Famicom + 1 jeu : 1 400 F. Vds Néo Géo sans jx : 1 000 F (cause chômage). Chloé CAZALLET, route des Favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.20.40.93.

Vds Game Gear + jx : Shinobi, Mickey, Columns, Golf + Conver. Master System. Dahmane MAZOUZI, 3, rue Paul-Cézanne, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.89.15.52.

Vds Atari 2600 + 15 jx px : 900 F. Lionel CHAMPEIL, 4, Square Monge, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : (16-1) 30.58.45.51.

Vds Gamegear + Mickey in Castel of Icusi. : 800 F. Stéphane D'ELIA, 26, rue Alexandre-POURCEL, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.59.01.93.

Vds ou éch. World Wrestling et Super Spicke U'Ball : 300 F NES. Franck MICKISZ, 32A, route de Strasbourg, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.62.35 (ap. 18 h 30).

ACHATS

Ach. jx Sega de 50 à 90 F : Wonder Boy 2 et 3, Mickey, Psychofox, Rastan, Moonwalker, Altered Beast. Samuel ZUKOWSKI, 136, av. Jean-Marc, 72100 Le Mans. Tél. : 43.86.16.46.

Cher. Nintendo + Mario Bros (moins de 500 F). David MARINO, 72, rue Gambetta, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.23.85 (ap. 18 h).

Ach. jx pour Megadrive Génésis franç et jap. de 100 à 350 F. Env. liste. Christophe POLIGNE, Couvé Plouer/Rance, 22490 Pleslin.

Ach. sur MD franç. : Mickey, Sonic, Marvel Land (entre 200 et 250 F) ou éch. ctr. jx GB. Eluan BESSCOND, 25, rue Marie-Stuart, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.12.99.

Ach. Pack Batterie 9,6 V Nic rechargeable pour éch. ctr. le R/C Taiyo 9,6 V à 150 F max. Thibault HURBAIN, 7, résidence des Chênes, 77388 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.62.50.

Ach. lunettes 3D, px rais. vite ! Benoît FARNACQUE, 149 ter, av. Victor-Hugo, 27320 Nonancourt. Tél. : 32.58.32.49.

Ach. Super Famicom + Correcteur de coul. + 2 man. + 2 ou 3 jx, px : 2 500 F env. Vincent KAEPPELIN, 1, rue E. Delacroix, 71300 Montceau-les-Mines. Tél. : 85.57.81.23.

Ach. Megadrive Jap. ou Franç. à 700 F. Méhir BOUSBIH, 12, rue Brant. Tél. : 94.63.36.80.

Cher. NES + 2 man. + 4 jx (Super Mario 1 et 2 + Turles + Megaman). Vincent IDRAC-VIREBENT, 42, rue Saint-Denis, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.83.42 (ap. 17 h).

Urgent ! Ach. ts jx NEC Core maxi : 150 F. Gilles SAIGNAVONG, 68, village du Châteaux, 33320 Le Taillan-Médoc. Tél. : 56.35.27.22.

Ach. jx MD (nbx si poss.) JBD Boxing etc. entre 200 et 300 F. Urgent. Patrick CLOCHER, 7, av. J-B. Garnier, 95550 Bessancourt. Tél. : (16-1) 39.60.66.07.

Ach. jx M. Drive (Streetrage, Out Run, Elviento, Decaptak, etc.) de 200 à 250 F. Bernard TAN, Le Bellevue F, route de Grenoble, 38420 Domène. Tél. : 76.77.43.15.

Ach. Superfamicom TBE + 2 man. : 1 200 F. Vds Shinobi Revenche et Moonwalker : 250 F pce. Joël CYPRIEN, 18, square Elsa-Triolet, 91390 Morang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.33.75.

Ach. Gamegear + jx + sacoche (si poss.) env. : 650 F uniq. sur rég. parisienne (dépt 75, 78, 92). Gilles DELIFER, 30, rue du halage, 78360 Montresson. Tél. : (16-1) 39.52.12.91.

Ach. jx sur Megadrive franç. Laurent CONSIDERE, 81A, rue Jean-Baptiste-Vigier, 44400 Rèze. Tél. : 40.05.41.01.

Cher. jx de collection sur NES Mario Bros série Classic et Super Mario Land, px à déb. Didier CANDONI, 215, La Croix-Blanche, 01120 Dagneux. Tél. : 78.06.48.18.

Ach. jx pour NES Goonies 2 et Ducktales entre 150

et 200 F. Pascal BRISSY, Gorron. Tél. : 43.08.61.08.

Ach. jx Megadrive. Vds jx Master System. Franck TAILLEUR, 14, rue Jouffroy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.42.57 (ap. 18 h).

Ach. Fantasia sur Megadrive franç. ou jap. Px à déb. Philippe LAUMAY, 20, av. d'Eybens, 38320 Poisat. Tél. : 76.25.45.20.

Ach. NES + jx poss. dessous : 1 000 F. (SMB III, Duck Tales, SMB II). Richard GAILLARD, 1, rue de la Martinière, 74100 Ambilly. Tél. : 50.38.31.69.

Ach. Megadrive + Sonic : 750 F + Mickey : 900 F. Frédéric BOURDELAT, 10-12, rue Pierre-Picard, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.12.86.

Ach. Gameboy complète entre 400 et 500 F. David MATTERN, 2, av. Faidherbe, 88110 Raon-l'Etape. Tél. : 29.51.00.82.

Ach. jx Megadrive : Streetofrage, Street-Smart, Sonic, SP Monaco GP, entre 200 et 250 F. Jérôme GUET, 43, rue des Abbesses, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.52.48 (ap. 17 h).

Ach. jx Mégadrive Sonic et Street of Rage. Ech. Gameboy + 3 jx + Light Boy ctr. Game Gear. Jean-Christophe BRUNEL, 4, place de l'Eglise, 78124 Mareil-sur-Mauldre. Tél. : (16-1) 30.90.96.89.

Ach. Final Fight + Actraiser ou Ghouls'N Ghost : 500 F. Michaël Tél. : 48.08.16.41.

Ach. GT Turbo à bas px + jx NEC. Julien. Tél. : 42.26.24.20 (entre 18 h et 20 h).

Ach. tt jx Sega 8 bits de 50 à 150 F faire offre. Ech. Chopfilter ctr. jx (de même px). Philippe ALVAREZ, 46, rue Jean-Moulin, 30100 Ales. Tél. : 66.86.42.30.

Vite ! Ach. jx sur MD franç 200 à 250 F. Revenge of Shinobi, Marvel Land, Devil Crash, Sonic. Michaël FEDELE, 21, rue Pasteur, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.74.51.

Ach. Super Famicom + 2 jx mini à - de 2 000 F. Clément FOURNIER, 9, rue Louis-Goilleray, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.54.68.99.

Ach. Atari 520 ST + jx + ou sans mon. coul. Faire offre cher. jx Nintendo. Jean-Luc DUTILLEUL, 245, rue Pierre-de-Roubaix, 59100 Roubaix. Tél. : 20.83.00.25.

Ch. jx sur Megadrive franç : 150 F + man. David RESMOND, 13, citée yves le Bourges, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79 (dimanche et vacances).

Ach. jx Megadrive franç. Mickey, Shadow Dancer : 225 F. Streets of Rage : 250 F + bte + not. Urgent. Jean-Baptiste LE TALLEC, Quartier les Praux, 26120 Chabeuil. Tél. : 75.59.06.83.

Ach. Super Famicom bas px avec ou sans jx - 2 000 F. Ach. mon. coul. Maxime RIAND, 19, rue Fourcroy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.52.93.

Vds sur 6128 D7 Top 10, Airwolf, Bombsak II : 150 F. Cher. jx Sega : 5 à 100 F max. Ludovic EVANNO, 2, rue Diderot, 54130 St-Max. Tél. : 83.21.29.92.

Ach. ts jx sur M-D même anciens, si p'tit px ! French de préf. Vieu-Yip KONG, 20/24, rue Procession, 93250 Villemomble.

Ach. Super Famicom : 1 550 F + Mario 4 et Final Fight de préf. Tél. : Julien BOUHNICK, 2, villa du Bourg L'Evesque, 35000 Rennes. Tél. : 99.59.07.81.

Ach. jx Megadrive Tiger Hell : 100 F, Aleste : 100 F. Rambo 3 : 100 F, Herzog Zwei : 100 F, Batman : 150 F. Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdin-Neuf-Bréthune. Tél. : 21.53.44.58.

Ach. Sonic à 150 Fou 200 F. Thomas CARDON, 6, rue les Marronniers, 27510 Panilleuse. Tél. : 32.52.53.52.

Ach. ST of Rage sur MD franç. Yann RUAULT, 5, rue de la Trémelière, 35650 Le Rheu. Tél. : 99.60.77.28.

Ach. jx Megaman 2 pour Nintendo. Lionel PETIT-JEAN, 13, chemin des Perrières, 44700 Orvault. Tél. : 40.94.79.40.

Ach. Game Boy + jx : 600 F max. (Paris et rég. de préf.). Julien PARRY, 94, route de Sens, 77480 Mousse-aux-Bray. Tél. : (16-1) 64.01.13.15.

Ach. NES + jx (Simon's Quest ou Bayou Billy). Rodolphe SAIDNATTAR, 14, rue Lamartine, 95400 Villiers-Le-Bel. Tél. : (16-1) 39.94.14.46 (ap. 17 h).

Rech. jx MD pas cher : 100 à 200 F faire off. Xavier COLLIN, Kerpubu-Servel, 22300 Lannion. Tél. : 96.47.22.84.

Ach. Superfamicom sans jeu : 2 000 F ou éch. ctr. NEC 1 + 2 jx + 1 000 F. Antoine CHEDEBOIS, 7, Grande Rue Jouy, 91590 Guigneville. Tél. : (16-1) 64.57.99.24.

Ach. Super Famicom - de 2 000 F si poss. avant Noël. Vite ! Gérald PONT, Résidence du Chêne-Vert, Impasse des Mouilles, 69400 Gleize. Tél. : 74.02.03.47.

Ach. pour Game Boy cart. de jeu « Space Invaders » Très bon px. Urgent. Philippe POINSOT, 22, rue Pagnère, 95310 St-Ouen L'Aumône. Tél. : (16-1) 34.48.82.77.

Ach. sur MD Monaco GP, Mickey, New Zealand Story, Road Rash, Golden Axe, Adapteur F, J +

Joys. Laurent GUERIN, 13, rue de Paris, 68220 Attenschwiller.

Ach. sur PC 3,5 Hill Street Blues : 150 F, Mean Streets : 250 F ou éch. ctr. Beholder I et Robin Hood. Luc Duigou, 124, bd de la République, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.41.60.73.

ECHANGES

du Dahlia, 68260 Kingersheim. Tél. : 89.53.74.15.

Ech. Simon quest ctr. Dragon Ball. Frédéric ELER, 46, av. Foch, 68130 Altkirch. Tél. : 89.40.23.51.

Ech. Boxe, Football, Hang on, Altered et Abrams Tank. Poss. vte (sur MD). Gaël BUISSON, 2, rue Victor-Basch, 52100 Saint-Dizier.

Ech. jx Megadrive (Fantasia, Mystic Def.) ctr. S. Dancer, Eswat, James Pond, Street of Rage, W. B. III. Tél. : Pierre GUEGAN, 29, rue des Guépierres, 78400 Chatou. Tél. : 34.80.94.61.

Ech. Revenge of shinobi ctr. Lakers US Celtics on, éch. Golden Axe ctr. Magical Boy. Patrick GODET, 45, av. d'Alfortville, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.17.21.

Ech. jx sur Megadrive. Ch. contact Gameboy. Ech. Megadrive + 13 jx ctr. A500. Grégoire HAZARD, 13, rue de l'Ile-de-France, 71000 Mâcon. Tél. : 85.38.10.57.

Ech. Meg. fr. + 3 jx ctr. A500 (ou autre). Sylvain MYCHIKH, chemin d'Authèze, 84600 Grillon. Tél. : 90.35.28.11 (mercredi ou W.E.).

Ech. Shinobi ctr. Streets of Rage, wonderboy 3-5, Rambo 3, Midnight Resistance, G'ng. Nicolas CARRASCO, impasse de la Poyat, 01480 Frans Cain. Tél. : 74.60.89.60.

Ech. JBuster Douglas ctr. Lakers vs Celtics ou Mickey. Vds Contrôle Pad : 80 F. Didier REKKAL, 16, rue Toffier-Decaux. Tél. : 93500 Pantin. (16-1) 48.45.71.89.

Ech. Lynx + 10 hits (Robosquach, Electrocop, Rampage, Xenophobe) ctr. Game Gear + 4 jx si poss. Shinobi. Julien LAGRENEE, 79, rue Docteur-Jules-Daspres, 83000 Toulon. Tél. : 94.91.46.80.

GX 4000 + 3 jx ctr. 5 jx MS. Laurent BEAUFILS, 9, rue des Bleuets, Saint-Vigor-le-Grand. Tél. : 31.92.27.32.

Ech. sur Megadrive World Cup ou Moonwalker ctr. JB Douglas, Boxing ou GP Monaco. Florian PERIER, 4, impasse des Loisirs, 84000 avignon. Tél. : 90.86.53.24.

Ech. sur Megadrive Fantasia ctr. Streets of Rage ou ctr. Mercs. Vincent LAFARGE, 15, bld de Stalingrad, 24000 Périgueux. Tél. : 53.04.86.76.

Cher. Splatter House ctr. Marchen Maze, F1, Triple Battle ou Ghouls'n Ghost. David CLAESSENS, 81, av. de la République, 37100 Tours. Tél. : 47.51.48.55.

Ech. PC Engine + 12 jx dont Populous, PC Kid 2, Powerdrift, F1 Circus, etc. ctr. SFC + 2 jx. Anthony RAFFA

bastien POULAIN, 13, rue du Revenant, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.81.44.85.

Ech. Game Gear + 3 jx + adapt. ss gar. ctre Megadrive ou PC En. ou Grafx. Stéphane ROLLET, 86, av. Général-Leclerc, 03300 Cusset. Tél. : 70.98.90.79.

Vds, éch. jx Gameboy, éch. GT + 3 jx ctre SFX, éch. jx NES eur. et amér., éch. jx NEC, vds Gameboy + jx + accessoires. Laurent D'HOOP, Rozenweg n° 10, 1731 Zellik, Belgique. Tél. : 466.96.42.

Ech. Duck Tales ctre Gremlins 2 sur NES et vds Fort. of Fear ou éch. ctre Spidey SR GB. Cyril LE TELLIER, 28, rue de la Madeleine, 22800 Quintin. Tél. : 96.74.81.08.

Ech. Sega M.S. + 4 jx ctre Gameboy + Marioland si poss. + cadeau. Ludovic PARAUD, 31, rue Léon-David, 85100 Les Sables d'Olonne. Tél. : 51.32.05.79.

Ach., éch., vds jx Super Famicom. Poss. : R-Type, Mario, F-Fight, Cher. : EDF, Z3, Joe & Mac, F-Zero. Jérôme MONSENEGRO, Le Bel Ormeau, bâti. G1, av. Jean-Paul Coste, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.73.09.

Vds, ach., éch. jx Megadrive Spider, Fantasia, MarioLand, Dickt, Heavy Unit, Gaiars, etc. Francis DELTOMBE, 21, rue A.-de-Musset, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.49.67.

Ech. Wonder Boy III ctre Ghoul's Ghost ou Moon-walker. Benoît NAGELS, 9, place Robert-le-Fort, Châteauneuf-sur-Sarthe. Tél. : 41.69.85.61.

Ech. Altered Beast sur Megadrive ctre n'importe quel jeu. David MERLE, 24, rue Emile-Zola, 71450 Blanzy. Tél. : 85.68.28.99.

Donne 400 F + Gameboy ctre Lynx + une cart. ou Game Gear + 1 jeu. Alexandre QUINTEN, rue du Onze-Novembre, 81170 Cordes. Tél. : 63.56.00.50.

Ech. jx sur Super Famicom et Megadrive. Marc DELAIRE, 50, rue des Loisirs, 59640 Dunkerque. Tél. : 28.24.09.78.

Ech. Gameboy + 3 jx Robocop + Dble Dragon + Chessmaster et le Lightboy ctre Gamegear + 2 jx. Olivier CAZENAVE, 9, rue des Fosses Coquelin, 27220 Prey. Tél. : 32.37.93.64.

Cher. poss. Game Gear pour éch. et contact dans

91. Fabrice AVTOUR, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.87.80.

Ech. 10 jx + Megadrive + 1 man. ctre Super Famicom + 5 jx + 1 man. Abel BOUKHORS, 1, rue Jacques-Solomon, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 45.91.09.72.

Ech. Gameboy + 3 jx : Solar Stiker, Robocop, Kwik ctre Game Gear + 1 jeu. Jérôme BELLAICHE, 37, rue de la Plaine, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.27.72.

Ech. sur NES : Tecmo World, Wrestling ctre : Duck Tales, Megaman 2 ou surt Gremlins 2. Pierre HO-CHART, 574, rue Edouard-Vallant, 59184 Sainvhien-en-Weppe. Tél. : 20.58.24.42 (ap. 16 h 45).

Vds, éch. jx Gameboy, éch. GT + 3 jx ctre SFX, éch. jx NES eur. et amér., éch. jx NEC, vds Gameboy + jx + accessoires. Laurent D'HOOP, Rozenweg n° 10, 1731 Zellik, Belgique. Tél. : 466.96.42.

Ach., éch., vds jx Super Famicom. Poss. : R-Type, Mario, F-Fight, Cher. : EDF, Z3, Joe & Mac, F-Zero. Jérôme MONSENEGRO, Le Bel Ormeau, bâti. G1, av. Jean-Paul Coste, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.73.09.

Ech. sur NES : Tecmo World, Wrestling ctre : Duck Tales, Megaman 2 ou surt Gremlins 2. Pierre HO-CHART, 574, rue Edouard-Vallant, 59184 Sainvhien-en-Weppe. Tél. : 20.58.24.42 (ap. 16 h 45).

Ech. Robocop (bte + not.) ctre Track et Field II, Donkey Kong 3 et Ice Hokey ctre Donkey Kong Classic. Sébastien SCHNEIDER-LEVEAU, 20-22, rue Marcel-Le-Pogam, apt 12, imm. 1B, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.21.06.13 (ap. 18 h).

Ech. jx NES et jx Gameboy TBE. Jean TOURETTE, Hôtel Tourette, Parentignat. Tél. : 73.55.01.78.

Ech. Sonic (jap.) ctre Lakers VS Celtics sur Megadrive. Brice HOTTEVART, 20, rue Colbert, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.94.16.67.

Géant ! Association de joueurs gère, éch. grat. de jx sur micros et consoles. Fun Club, 13, av. des Acacias, 77290 Mitry-Mory. Tél. : (16-1) 64.80.97.43.

Ech. Megadrive + 5 jx (Streets of Rage, Out Run...) ctre Famicom + 1 jeu + 2 man. Jean-Marc STEPHAN, 5, rue Isidore Le Garo, 29120 Plomeur. Tél. : 98.82.07.31.

Ech. Megadrive TBE (1 mois) + Sonic avec sup. de 400 F ctre Turbo GT + 1 jeu. Renaud BONZOM, chemin de Faudade. Tél. : 61.85.50.37.

Vite éch. Atari 2600 ctre 1 Gameboy sans jeu (neuf, 1 mois), px à déb. Yoni KALEA, 3, rue d'Alsace, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.51.42.

Club NEC 69 cher. adhérent. Ach. et vds jx sur NEC (PC Kid 1 et 2, Foot, Golf, etc. Club NEC 69, Lyon. Tél. : 78.39.31.41 (ap. 18 h 30).

Cher. contacts durables sur ST. Ech. jx, util., GFA,

Vds ou éch. 2 K7 Sega Speelcast et Hangon. Px : 350 F état neuf. Denis MARTIN, 24, rue du 11-Novembre, 59293 Neuville-sur-Escaut. Tél. : 27.43.85.89.

Zillion II ou Dana ctre Strider ou Xenon II ou R-Type ou Space Harrier ou Alex Kidd, The Lost Start ou W. Boy II. Olivier GYSBERS, Lycée Maline de Biran, rue Sévigné, 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.99.04 (à partir de 6 h).

Ech. NES + 6 jx (Robocop, Bad Dudes, etc.), le tt : 2 500 F ctre Famicom et 1 jeu. Julien BILLAS, 131, Le Plveron, Les Herbues, 52700 Andelot. Tél. : 25.01.92.86.

Ach., éch., vds jx Super Famicom, Megadrive & NEC. Ech. jx MD & NEC ctre jx Neo-Geo & Famicom ! Frédéric MALGRAS, 27, rue des Clairs-Chênes, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.15.08.45.

Ech. Robocop (bte + not.) ctre Track et Field II, Donkey Kong 3 et Ice Hokey ctre Donkey Kong Classic. Sébastien SCHNEIDER-LEVEAU, 20-22, rue Marcel-Le-Pogam, apt 12, imm. 1B, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.21.06.13 (ap. 18 h).

Ech. jx NES et jx Gameboy TBE. Jean TOURETTE, Hôtel Tourette, Parentignat. Tél. : 73.55.01.78.

Ech. Sonic (jap.) ctre Lakers VS Celtics sur Megadrive. Brice HOTTEVART, 20, rue Colbert, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.94.16.67.

Géant ! Association de joueurs gère, éch. grat. de jx sur micros et consoles. Fun Club, 13, av. des Acacias, 77290 Mitry-Mory. Tél. : (16-1) 64.80.97.43.

Ech. Megadrive + 5 jx (Streets of Rage, Out Run...) ctre Famicom + 1 jeu + 2 man. Jean-Marc STEPHAN, 5, rue Isidore Le Garo, 29120 Plomeur. Tél. : 98.82.07.31.

Ech. Megadrive TBE (1 mois) + Sonic avec sup. de 400 F ctre Turbo GT + 1 jeu. Renaud BONZOM, chemin de Faudade. Tél. : 61.85.50.37.

Vite éch. Atari 2600 ctre 1 Gameboy sans jeu (neuf, 1 mois), px à déb. Yoni KALEA, 3, rue d'Alsace, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.51.42.

Club NEC 69 cher. adhérent. Ach. et vds jx sur NEC (PC Kid 1 et 2, Foot, Golf, etc. Club NEC 69, Lyon. Tél. : 78.39.31.41 (ap. 18 h 30).

Cher. contacts durables sur ST. Ech. jx, util., GFA,

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Tél. : (16-1) 46.62.20.00. Téléc : 631.345. Fax : 46.62.25.31.

Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottièvre (2184)

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction

Isabelle Moatti (2267)

Maquette

Christine Gourdal (2191), Marie-José Stevens (2188)

Photographies

Eric Ramarson (2192)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro

François Hermelin, correspondant permanent au Japon, Jean-Michel Maman, coordination, et Laurent Defrance, Elisabeth Stevens, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Danielle Sency, Philippe Tilikete dit Fifi, Bernard Gortais, Charles Dalleau, Axel, Banana San, El Nionio, Rosanna, Loulou, Navarro, Spirit, Rocket, Wieken, Calamity Jane, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt, Rick, Julian, Rad, Morgan, Doguy, Chris, Douglas Alves.

MINITEL 3615 TILT

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Tél. : (1) 46.62.20.00

Directeur de la publicité

Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité

Sylvie Houeix (2201)

Claudine Lefebvre (2202)

Ventes

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général. 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46.38.13.90.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse). Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)

(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Promotion

Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier

Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication

Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par

Éditions Mondiales S.A. au capital

de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.

Durée de la société : 99 ans à compter

du 19/12/1980. Principal associé : Ségur

Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :

Francis Morel

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles + / Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger

Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1992

Photocomposition, montage : Mismac, Digitec.

Photogravure : Proprint.

Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.

Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.

Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 138/139.

EURO LOISIRS

20, rue Littré - 75006 Paris - Tél

démo. Env. liste. Rép. ass.(même déb.). Philippe LE MENELEC, 69, av. Maurice-Barrès, 51200 Moret-sur-Loing. Tél. : 64.48.87.03.

Ech. Sega MS + 4 jx (Psycko Fox, etc.) ctre Super Famicom. Yves LAVERGNE, 17, rue du Port, 85330 Nolmoutier, L'Herbaudière. Tél. : 51.39.33.27.

Marioland ctre Dble Dragon, Super RC Proam, Tennis, Robocop ou Batman. Frédéric DANCOISNE, 148, rue Anatole-France, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.00.61.

Ech. sur Megadrive : Fantasia ctre Sonic ou Mid-night Resistance. Olivier SORIANO, 256, av. du Beaujolais, 69400 Gleizé. Tél. : 74.62.16.22.

Ech. jx Master System : Alex Kid in Shinobi, World et Super Tennis ctre autres jx. Youssef ZAARATE, 23, av. Henri-Grenat, 39000 Lons-le-Saunier.

Cher. contact sur Gameboy, Amiga, MSX2, 360 K, DK, Mattel. Ach. Power Cartridge C64. Ecrire. Laurent SAUREL, rue Jean-Baptiste-Clément, 01000 Bourg-en-Bresse.

Ech. Atari 520 ST ctre Sega Megadrive ou vds : 1 000 F. Tél. : Yann MAREK, 7, rue Vulpian, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.79.52.

Rech. contacts sur 1040 STE pour éch. divers. Vds

520 STF DF : 1 000 F. Frédéric DUMAS, résidence Le Collée, 2, rue du Collée, 30900 Nîmes. Copie Akira CD à cass.-audio. Env. cass. 90 ou 60 mn + 50 F. Ech. Forget-Wods sur Sega. Anthony PREZMAN, 10, av. Junot, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.54.93.

CLUBS

Club indépendant sur Megadrive loue jx : 50 F/ semaine. Ach. jx. Christophe BOURGOIS, 14, rue des Cigales, 44210 Ste-Marie-sur-Mer. Tél. : 40.82.52.07 (ap. 18 h).

Club Nec 69 cher. adhérent condition intérêt jx. Sér. et rapide. CLUB NEC 69, 69000 Lyon. Tél. : 78.39.31.41.

Adhérez au Club Jean-Yves Nintendo. Joignez 1 tbre par mois. Jean-Yves ARGENSON, 298, rue André-Marqués, 30000 Nîmes. Tél. : 66.27.18.47.

Désire créer Club Sega. Ech. jx env. lettre, rép. + tbre à 2,50 F. Metz RINCKA, 3, allée des Petunias, 54500 Vandoeuvre-Nancy. Tél. : 83.51.52.53.

Cher. Adhérents pour Club Sup. Nintendo Inscription grat. env. 1 tbre. Vivien GSTALTER, Chemin du Pigeonnier, 48140 Le Malzieu-Ville. Tél. : 66.31.71.11.

Cher. Club Nec en Ile de France. Patrice PRISO, 2, rue Bernard-Palissy, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.67.69.

Hey Necman ! tu possèdes une Duo, Sgx, Cgx, Gt, Cdrom ? alors adhère au Club Nec Officiel. HECQ David, 517, rue la Fontaine, 6210 Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.

Club Megadrive poss. d'éch. et de prêter des jx. Venez nbx. Stéphane BLOMME, 7, rue du Lys, 24000 Périgueux. Tél. : 53.07.01.13.

Super Nes-Pas ? n° 3 l'Zine Famicom TJ aussi décapant ! 2 tères 2 : 50 F + enveloppe, format A4. Stéphane PILET, 4, Square Jules-Vedrines, 78180 Trappes.

Je forme un club Nes pour éch. Trucs et Astuces et Parler des ntés (gratuit). Stéphane GOBE, 11, rue Jules-Ferry, 27540 Ivry-la-Bataille. Tél. : 32.26.19.57.

Vs avez une Megadrive. Vs voulez avoir des jx facilement. Inscrivez-vous au Club Mega. Club Mega, 17, rue des Trembles, 76610 Le Havre. Tél. : 35.47.37.14.

RESULTATS DU JEU CONCOURS CONSOLES+/PIN'S LYNX ATARI (CONSOLES+ N° 3)

UNE COLLECTION DE PIN'S DEFI LYNX DU 1^{er} PRIX AU 3^e PRIX

AUTOUR Fabrice, 44, rue Pierre-Brossollette, 91350 Grigny. BELON Jean-Charles, Villechevreux, 70110 Villersexel. LEROUX Fabrice 12, rue Jean-Morvan, 29480 Le Relecq-Kerhuon.

UNE CONSOLE PORTABLE ATARI LYNX DU 4^e AU 8^e PRIX

CONSEIL Laurent, 18, rue du Bac, 02220 Brenelle. WERZ Eric, 5, rue Centrale, 91430 Vauhallan. LETELLIER Mikaël, 128, avenue de la Libération, 77350 Le Mée-sur-Seine. DELOFFE Marie-France, 114, rue Van-Gogh, Cité E.D.F., 59111 Bouchain. SCHNOERING Patrice, 37, rue de la Wantzenau, 67116 Reichstett.

UN LOT DE 10 PIN'S ATARI LYNX DU 9^e PRIX AU 72^e PRIX

MARIOLE Julien, 91, avenue Louis-Didier, 33500 Libourne. LE GOFF Rowan, 3, hameau des Châtaigniers, 29270 Carhaix. MATTON Jean-Michel, quartier Les Colles, 83210 Solliès-Toucas. SIMONIAN Nicolas, 122, rue Brancion, 75015 Paris. HOSSELET Vincent, 162, rue Roger-Salengro, 59590 Raismes. SKLOWER Jedediah, 20 rue l'Abbé-de-L'Epee, 75005 Paris. CORMIER John, 57, rue Charles-Frérot, 94250 Gentilly. MOREELS Mathieu, 7, rue Jules-Ferry, 62580 Vimy. CAIDOUIMIE Sébastien, 6, avenue de Brignoles, 83170 Rougiers. CID Alvarez Luis, 7, rue de Dunkerque, 93800 Epinay-sur-Seine. LÉVY Alain, 35, rue Louis-Braille, Esc. 1, 75012 Paris. QUATTROCHI Eric, 11, allée des Cerisiers, La Buchette, 69380 Lissieu. SERRANO Denis, 17, avenue de la Banquière, 13009 Marseille. MIRETTE Nicole, Les Cyclamens, 62, rue de la Surette, Bât. A 13, 13009 Marseille. ADVENIER Jacques-François, 25, rue du Château-Renard, 52100 Saint-Dizier. PICHON Olivier, résidence Belle Cote, 18, rue de Portillon, 37540 Saint-Cyr-sur-Loire. LEPLUS Gaëlle, 38, allée du Petit-Trot, 59840 Lompret. BEDIN Valérian, 6, avenue Paul-Cézanne, Cedex 181, 77420 Champs-sur-Marne. ANDRIEUX Geoffroy, 2 C, route de Lannoy, 62390 Auxi-le-Château. COLAS Sébastien, Les Grandes Landes, 22100 Brusvily. DI GIORGIO Jérôme, 64, rue Condorcet, 13016 Marseille. DEHAENE Alexandre, 188, rue de Wervicq, 59560 Comines. GAVET Nicolas, 20 rue Marceau, 92170 Vanves. CROS Fabien, cité du Chaperon-Vert, 3, av. Bât. C, 94250 Gentilly. MARTINEZ Stéphane, T 11, Menival les Gravières, 69800 Saint-Priest. HUE Fabien, 18, rue du Château-d'Eau, 91130 Ris-Orangis. AUDAP Frédéric, 53, avenue de Breteuil, 75007 Paris. ITTAH Daniel, 15, avenue Beau-Plan Prolongé, 13013 Marseille. AGNES Xavier, 57, Ch. des Chapelaines, 74940 Annecy-le-Vieux. TERACOL Jean-Rémi, 237, rue Ernest-Renan, 69400 Villefranche. BERNARD Yves, 13 bis, rue Curial, 75019 Paris. LENGP Paul, 21, rue Sedaine, 93700 Drancy. BRASSEUR Luc, 17, rue de Laval, 53360 Quelaines-Saint-Gault. PEREZ Marie-Aimée, Les Hauts du Louvarou, 38560 Jarrie. SCOTTI Mathieu, 15, rue de l'Etang-de-la-Tour, 78120 Rambouillet. MPANACCI DELAGE Xavier, 397, bd de la Tavernière, 06120 Mandelieu. BRIARD Quentin, 5, rue Emile-Berthier, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. URBANIK Cédric, 7, rue Jean-Monnet, 94430 Chennevières-sur-Marne. COLE Geoffroy, 24, rue Emile-Zola, la Béguinière, 76380 Canteleu. COMPAGNON Patrick, 25, rue des Doucettes, 95140 Garges. TERDJMAN Patrick, 32, avenue Pierre-Koenig, 95200 Sarcelles. PANTENIER Christophe, 5, lotissement les Bleuets, 27400 Pinterville. BARTH Steve, 8, rue Saint-Jacques, 54200 Toul. JEANNIARD Wilfried, 14, impasse du Pré-Chapelain, 01540 Vonnas. VILLETTIEN Julien, 4, voie du Vieux-Chêne, 28130 Maintenon. DEMONTERO Shesda, 2, rue Alfroy, 77127 Lieusaint. TUCH Daravuth, 2, rue Paul-Gauguin, 93600 Aulnay-sous-Bois. NOËL Mathieu, 43, rue Denis-Papin, 92700 Colombes. VIDON Fabien, cité Logirrel, 38780 Morestel. CAILLARD Julien, hameau Bequet, Cedex 2, 14400 Etreham. T. Alexia, 43, rue d'Anvers, 53000 Laval. KHERACHI Damien, 97, rue de la Nociable, 69310 Pierre-Bénite. BARIDA Jean-Louis, 148, bd Haussmann, 75008 Paris. BRACHET Fabien, château du Courbat, le Péchereau, 36200 Argenton. INNS Simon, 2, place Léon-Deubel, 75016 Paris. DESRE Xavier, 5, place du Lambon, 79000 Niort. ALBINA Jan, Martigny, 86170 Avanton. BARTHECEMY Roman, 39, rue du Muquet, 25000 Besançon. GUIRICIEC Christophe, 3, allée du Léon, 29180 Guengat. POIZAC Florian, 6, chemin du Salinal, 81100 Castres. SCHERER Jean-Marie, 75, Grande-Rue, 67330 Bouxwiller. PELTIER Damien, 12, rue des Vergers, 90850 Essert. DERVEAU Claude, 379, rue Joseph-Daubrege, 62155 Merlimont. CALVEZ Mathieu, 194, rue Duvarat Lot la Roseraie, 76650 Le Petit-Couronne.

GAME'S

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre Commercial
Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN
YVELINES
Espace St-Quentin
Tél. 30 57 13 43

LYON
LA PART-DIEU
Centre
Commercial
Tél. 78 62 70 30

CAGNES-
SUR-MER
67, boulevard
du Maréchal Juin
Tél. 93 22 55 21

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? Dénormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !



PREVIEWS

Cette icône indique la marque de la carte-mémoire, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.



PC ENGINE



SUPERGRAFX



PC ENGINE GT



MEGADRIVE



SEGA



GAME GEAR



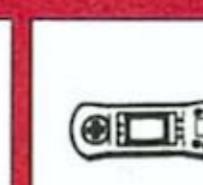
NINTENDO



FAMICOM



GAME BOY

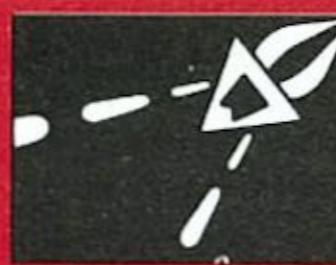


LYNX



NEO GEO

TYPE DE JEU



SHOOT'EM UP



PLATES-FORMES



BEAT'EM UP



CONDUITE



SPORT



AVENTURE



SIMULATION



REFLEXION



ARCADE

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

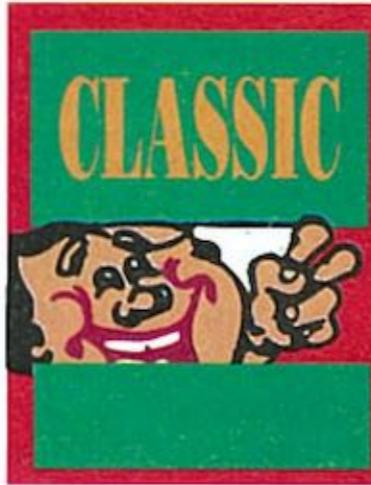
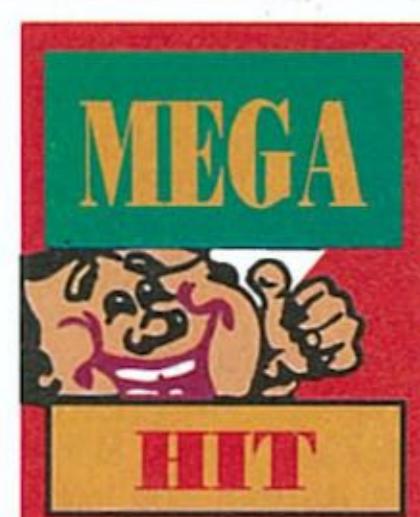
12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT

Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



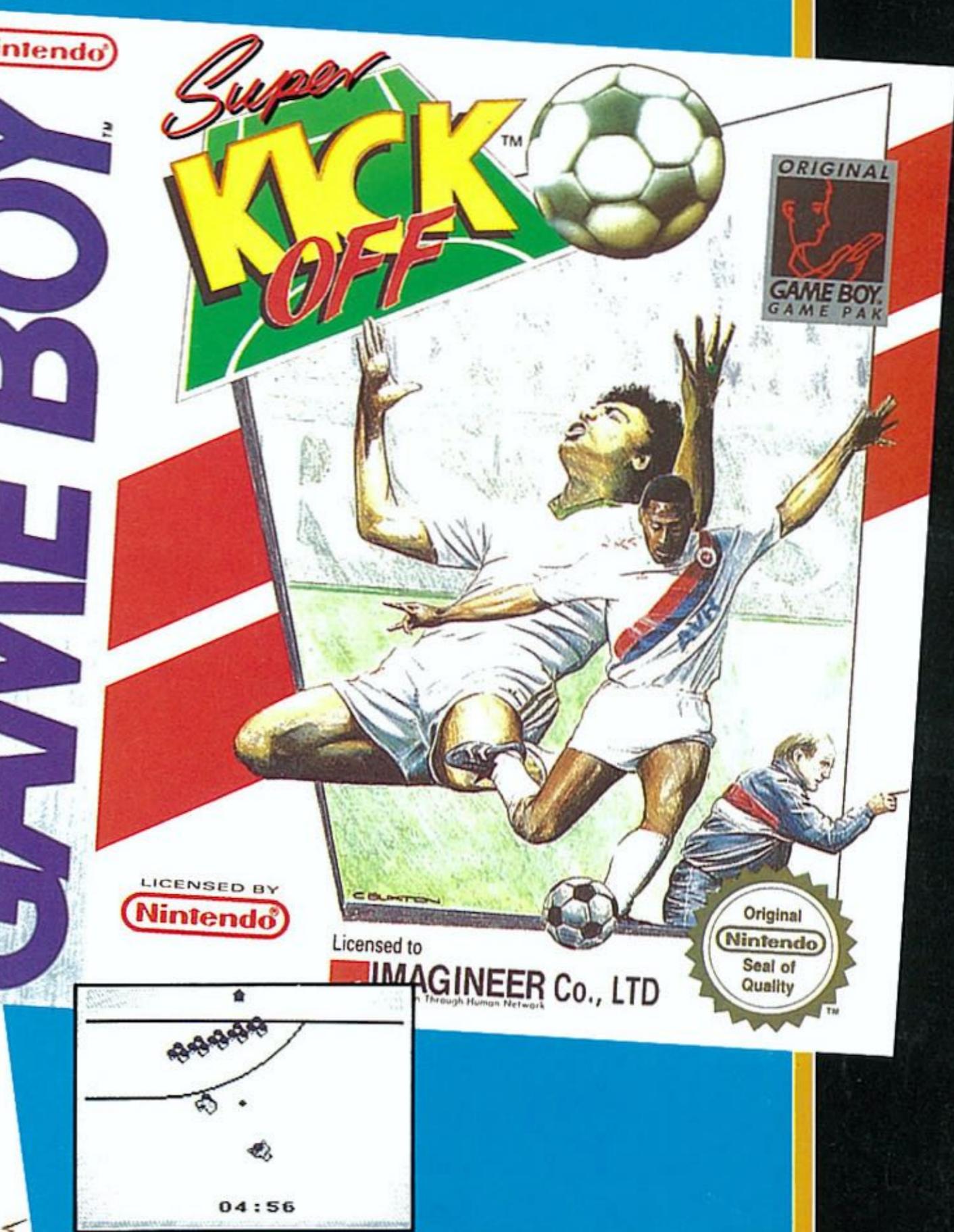
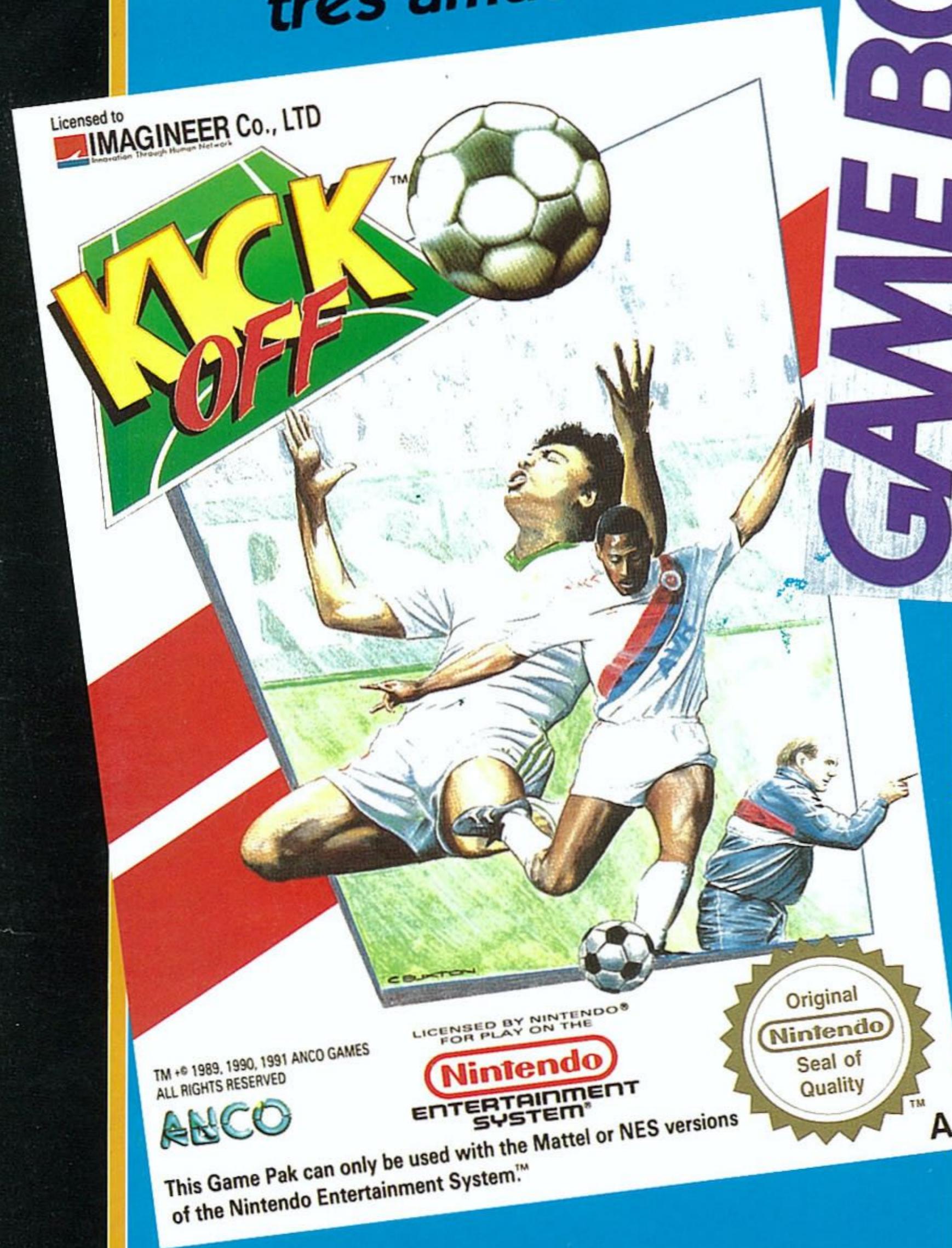
CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

UN RYTHME D'ENFER

Le Meilleur du Football

Précis - réaliste
très amusant



Tous les joueurs ont des caractéristiques individuelles différentes qui tiennent compte de leurs qualités et de leur condition physique.

Un contrôle joystick instinctif pour effectuer des passes, pour dribbler, tirer, faire une tête, intercepter le ballon ou faire un tacle glissé.

Vous retrouverez tous les éléments d'un véritable match avec des corners, des remises en jeu contrôlées, des dégagements, des prolongations, des cartons rouges et jaunes, des coups francs, ces fameux effets qui vous permettent de déterminer la trajectoire de la balle... et de nombreuses autres options.

Des matchs de coupes, de ligue et du trophée européen avec une décision aux penalty.

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network

Distribué par
GUILLEMOT INTERNATIONAL, BP 2, 56200 LA GACILLY Tél : 99.08.90.88

MISSION: IMPOSSIBLE

TM



Voici votre mission.
A vous de l'assumer!

Des terroristes se sont emparés avec violence du génial Docteur «O» et de son système de défense commandé par ordinateur. Ils menacent à présent d'anéantir le monde entier. Vous devez les empêcher à l'aide de vos trois agents secrets, par n'importe quel moyen: en hélicoptère, en bateau à moteur et avec des voitures rapides; dans les Alpes, à Chypre, dans les rues de Moscou et sur les canaux de Venise.

Mission: Impossible: voici des jeux passionnantes de KONAMI. KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Top Gun – The Second Mission. Il suffit de vous les procurer!



KONAMI

Des jeux passionnants



PALCOM™
SOFTWARE



Exclusivement pour
Console Nintendo (NES)